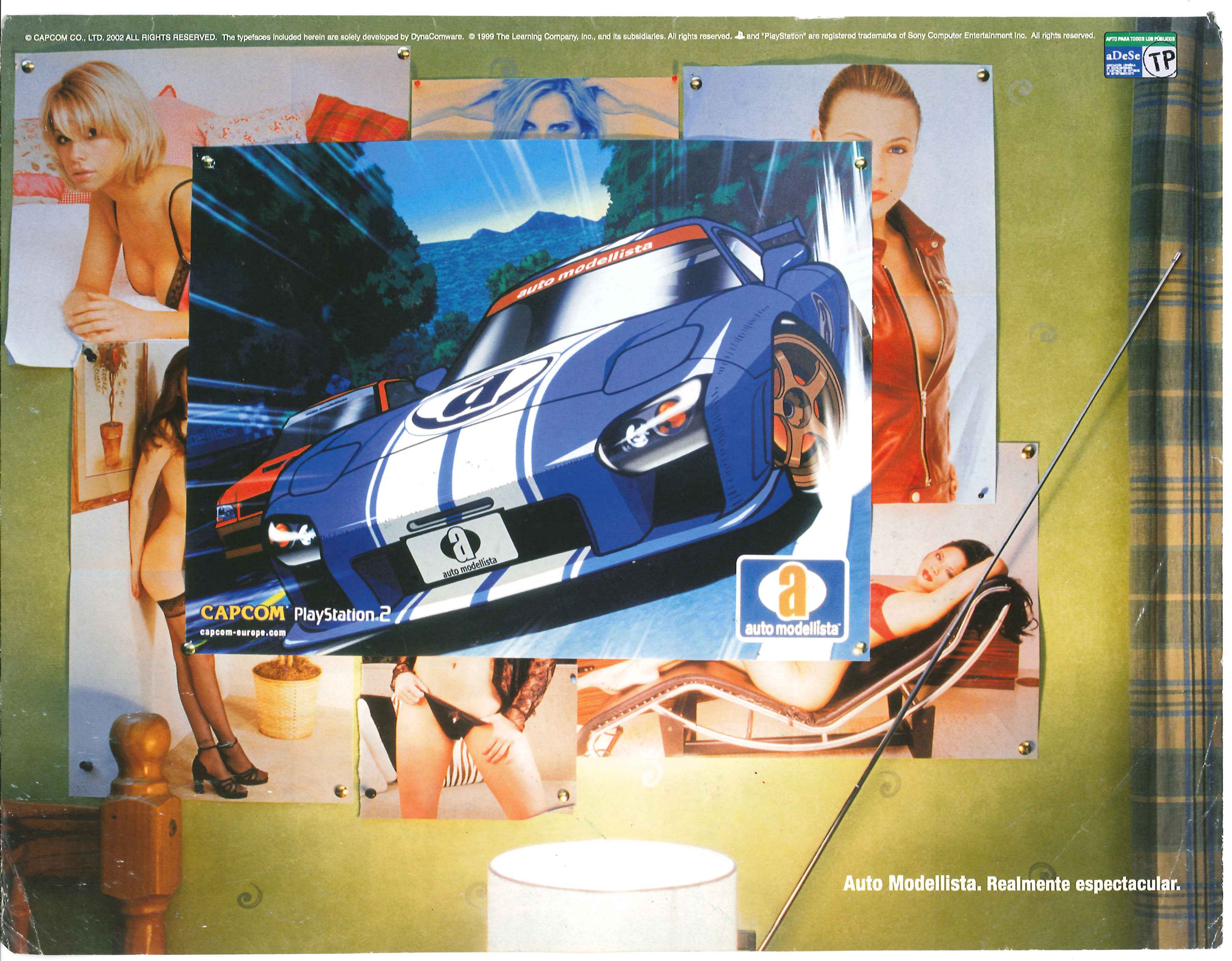

INCLUYE 3 superguías + supertrucos
THE THING (PS2-XBOX)
KINGDOM HEARTS (PS2 2ª PARTE)
DRAGON BALL Z: EL LEGADO DE GOKU (GBA)
SÓLO 2,40 €
núm. 126 diciembre 2002 • 2,40 Euros • 2,55 Euros (Canarias, Ceuta y Melilla)
SUPERJUEGOS
¡TODOS LOS TRUCOS DE GTA VICE CITY!
grand theft auto
vice city
EL REY DE LA CIUDAD IMPONE SU LEY EN LAS CALLES
8 420565 037006 00126
RARE SE DESPIDE A LO GRANDE DE GAMECUBE
STARFOX ADVENTURES
BLiNX
THE TIME SWEEPER
EL PRIMER PLATAFORMAS 4D DE LA HISTORIA


auto modellista
auto modellista
CAPCOM PlayStation 2
capcom-europe.com
auto modellista
Auto Modellista. Realmente espectacular.
APTO PARA TODOS LOS PÚBLICOS
aDeSe
TP

SUMARIO Nº 126



SUPERJUEGOS

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas, F. Javier López** y **Serafín Roldán**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Director Editorial: **Antonio Franco**
Director de Coordinación de Publicaciones y Comunicación: **José Luis Gómez**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Damián García Puig, José Luis Gómez, Jesús Maraña, José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Finanzas y Control de Gestión: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Joan Alegre**
Adjunto al Presidente: **Julio Martínez**

REDACCIÓN
Director de Revistas de Informática: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redactor Jefe: **Bruno Sol Nieto**
Redacción: **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **Belén Díez-España**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Javier Iturrioz, F. J. Bautista, Daniel Rodríguez, Natalia Muñoz, Ana Márquez** (edición), y **Jorge Martínez** (imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Dirección: **C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid**
Tel: **91 586 33 00** E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**

Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **Joan Buj**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

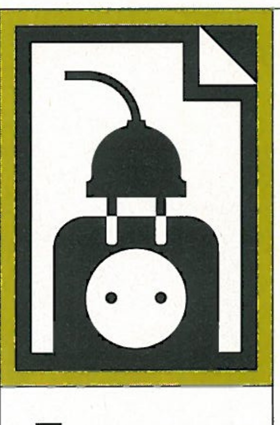
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51. **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95 **Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 01, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc. Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barsé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: Avenida Gráfica. C/ Severo Ochoa, 5. Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (int.)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 2,55 euros (425 pesetas) incluido transporte).
Depósito Legal: B. 17.209-92 Printed in Spain
SUPER JUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)





PRESS START

EDITORIAL


José Luis del Carpio

No ha podido ser. Si no recuerdo mal, desde estas líneas os anunciábamos hace un año que, el 2002, sería el año de la conectividad de las consolas a la Red de Redes, el año del juego online, el año en el que se cambiaría el concepto de videojuego, pasando de una dimensión doméstica a una global. Pero no ha sido así. Por las razones que sea, en cierta forma las compañías se han «dormido» y tendremos que esperar aún varios meses hasta que podamos disfrutar plenamente de lo que todo el mundo augura como la gran revolución del entretenimiento audiovisual vía consola. Quizá un poco tarde, ya que considerando que las máquinas salieron a la venta con la posibilidad del juego en red como una de sus banderas, lo cierto es que, en el mejor de los casos,tendremos que esperar dos años y pico en el caso de PS2, y un año en el de Xbox, para poder disfrutar de las posibilidades «ocultas» de estas consolas. Aquí podríamos emplear el recurrente refrán de «más vale tarde que nunca», pero lo cierto es que, en cierta forma, se nos ha privado de unos meses de divertimento online que, si habéis tenido la ocasión de probarlo vía PC, os aseguramos que vale mucho la pena. Pero lamentablemente no queda otro remedio que mantenernos a la espera y tener la confianza de que la espera valdrá la pena. Estaréis conmigo en que es mejor esperar si el trabajo se hace bien, que disponer de algo a medias o carente de unos mínimos exigibles.

En otro orden de cosas, también debemos hacernos eco del millón de consolas que, según Sony, están ya en los hogares españoles. Una cifra tan redonda como impactante, que esperemos que se refleje en las ventas de juegos de estas navidades. Ya sabéis, cuantos más juegos originales vendidos, más dinero para crear nuevos títulos, más y mejores que los conocidos. Y le deseamos un futuro similar a Xbox y GameCube, que siguen con su paso firme y consistente para lograr que las navidades de 2002 sean también suyas.

¡¡¡YA HAY 1 MILLÓN DE PLAYSTATION 2!!!



Que estuviéramos en pleno cierre de edición no fue obstáculo para que toda la redacción en pleno acudiera a la celebración del más de un millón de **PlayStation 2** vendidas en **España**. Además de hacer el ridículo y de sustraer cuanto elemento decorativo estuviera a mano, los miembros de la revista destacaron por su comportamiento intachable y por su sacrificio en pro del testeo de las bebidas que se ofrecían a los asistentes. Además, para apoyar el espectáculo de la fiesta, gentilmente se ofrecieron a actuar representando algunos de los personajes de los videojuegos más renombrados de *PS2*. Así, **Dani3PO** hizo una magistral representación de los zombies de *Resident Evil*, apoyado por **The Scope**, que realizó su show en el baño; **Doc** hizo del Raziel de *Soul Reaver*, absorviendo vidas humanas, etc... Pero lo importante fue que los casi 1.000 invitados celebramos juntos el éxito de una consola que alcanza en estas navidades su madurez y a la que le queda mucho juego.

MAYUMANÁ
Percusión, ritmo y espectáculo

El grupo artístico **Mayumaná** puso la guinda a la fiesta, con su espectacular actuación repleta de percusión, ritmo y baile que cautivó a todos los asistentes. Una especie de mezcla entre música y teatro totalmente diferente a los usos habituales y que con los más particulares instrumentos de percusión (observad las fotos), se va dando forma a un espectáculo impresionante en cuanto a creatividad y originalidad.

NOTICIAS

SONY C.E.

Sony y la Navidad



Los dos títulos punteros de **Sony** para estas navidades, *The Getaway* y *WRC II*.

El pack de *Spider-Man*, incluye la edición DVD de la película, el mando de control remoto y **PlayStation 2**.

Sony C.E. está preparando tres *pack* especiales para estas navidades. Dos están basados en sendos títulos dispuestos a arrasar, *The Getaway* y *WRC II Extreme*. El tercero se ha inspirado en la película *Spider-Man*, cuya versión incluye el DVD del filme, el mando DVD de control remoto y la **PS2**. La compañía también ha anunciado sus planes para la puesta en marcha del juego en red de banda ancha para **Europa** que se hará efectivo en la primavera de 2003. Con dicho motivo **Sony C.E.** lanzará al mercado un *pack* especial que incluirá un juego *On-line*, un Adaptador de Red *Ethernet* para la conexión y un disco con *demos* de los títulos para jugar en red que se pondrán a la venta a lo largo del próximo año. *SOCOM, Hardware, Destruction Derby 4, Online Arena* o *Twisted Metal* son algunos de los juegos de esta primera hornada. Las primeras pruebas comenzarán en el **Reino Unido** antes de que termine el 2002, para comenzar en primavera en dicho país y después, a lo largo del año, ir invadiendo el resto de los territorios PAL.



En diciembre **Sony C.E.** pondrá a la venta 3 packs especiales con la consola.

PROEIN

Hitman 2 para GC

El asesino a sueldo más buscado está a punto de dar el salto a **GameCube**. Después de haber sembrado el pánico en **PlayStation 2** y **Xbox**, los usuarios de la consola de **Nintendo** van a poder disfrutar con un título dirigido a un público adulto, que cada día tiene más fuerza en este sector. El juego lo está desarrollando la compañía **IO Interactive** y no está previsto que sufra cambios respecto a otras versiones. Su fecha de lanzamiento está prevista para la primavera de 2003.





NINTENDO

Hamtaro

Nintendo sigue cuidando a los usuarios de **Game Boy Color**. En esta ocasión con un divertido juego basado en un popular *anime* japonés, ***Hamtaro***. Su protagonista es un simpático *hamster* al que el jugador tendrá que conducir por su particular mundo, resolviendo *puzzles*, aprendiendo su lenguaje y encontrando a todos los «Ham-Ham» para que vuelvan a estar juntos y felices. El juego se pondrá a la venta el 2 de enero de 2003.



Haz nuevos amigos y recoge a todos los hamsters resolviendo ingeniosos puzzles.





No jugarás con Eternal Darkness.
Él jugará contigo.











Resultados Concursos

CONCURSO CAPCOM VS. SNK PRO
El ganador de 1 PSone con pantalla LCD, 1 juego y 1 película Shaolin Wheel Of Life ha sido:
Jonathan Rodríguez Luque (SEVILLA)
Los ganadores de 1 Capcom Vs. SNK Pro y la película Shaolin Wheel Of Life son:
Joaquín Marín López (CÁDIZ)
Óscar Vázquez Cabo (ORENSE)
Carlos J. Serrano Fernández (VALENCIA)
Juan Solé Martí (BARCELONA)
Guillermo Portillo Guzmán (CÁDIZ)
Mª Elena Romero Estrada (ALMERÍA)
Salud de los Ríos Sánchez (ALMERÍA)
Yanis Haroun Sánchez (MADRID)
Cristina Fernández Infante (SORIA)
Jorge Rodríguez Aymerich (PONTEVEDRA)
Sandro Milán Domínguez (HUESCA)
Juan José Celdrán Racimes (CANTABRIA)
Joel F. Ramón Padrón STA. CRUZ DE TENERIFE
Angela Escobedo Fernández (MADRID)
Rubén Gómez Sánchez (MURCIA)
Daniel López Arenilla (SEVILLA)
José Pedro Aguilar Leo (MURCIA)
Arturo Salgado Ruiz (VALENCIA)
Alberto Sánchez Vela (MADRID)
Los ganadores de 1 juego Capcom Vs. SNK han sido:
Jordi Mostany Brualla (LERIDA)
Jorge Torras Surroca (GERONA)
Armando del Hoyo Fuertes (ZARAGOZA)
Rubén Alvarez Lazo (ALMERÍA)
Jesús Alfonso Martínez Herrero (LEÓN)
Eduardo Simao Pereira (LEÓN)
José Antonio Salmonte Barros (LA CORUÑA)
Javier Maiquez Bascuñana (ALICANTE)
Jesús Alburquerque Moreno MURCIA
Genaro B. Herrera Gª (STA. CRUZ DE TENERIFE)
Daniel Saldaña Pariente (PALENCIA)
Elena Maider Tomás Fernández (MELILLA)
Eduardo Bautista Moreno (ALICANTE)
Oscar Salcedo Rodríguez (BARCELONA)
Adrián Ruiz Collado (MALLORCA)
Jose Manuel Hernández García (SEVILLA)
José Ernesto Pascual Padilla (MURCIA)
Eduardo García Godás (BARCELONA)
Victor Vázquez Garrido (MÁLAGA
Pedro Ruiz Acebedo (SEVILLA)
José Carlos Gregorio Díaz (MADRID)
Miguel Angel García Pérez (MADRID)
Israel Pérez Martín (MADRID)
Arturo B. Medina (STA. CRUZ DE TENERIFE)
Valentín Guerrero Fdez. (STA. CRUZ DE TENERIFE)
Elena Campillo García (PALENCIA)
Luis Alberto Domínguez Gargallo (CÁDIZ)
Demetrio Calvo Alonso SEVILLA
Romualdo Barrameda Alsola (LAS PALMAS DE G.C.)
Aarón Viera Morilla (SEVILLA)
Cristina Gago Bueno (MADRID)
José Claudio Jiménez Villagrán (SEVILLA)
Miguel Rojo Nedes (ORENSE)
Luis Martínez Pavón (BARCELONA)
David Rigote Barrero (MADRID)
Oscar Vidal Fernández (BARCELONA)
Mónica Freire Vázquez (LA CORUÑA)
Pablo Sánchez Lucas (VALENCIA)
Sara Martínez Serrano (MADRID)
Santiago García Jiménez MURCIA

ELECTRONIC ARTS

FIFA 2003 de gira por España

Electronic Arts se ha lanzado a una experiencia única. Un autobús va a recorrer **España** de punta a punta para mostrar las excelencias de ***FIFA 2003***. Para ello han acondicionado su interior para que los visitantes puedan probar las versiones del juego para distintas plataformas. La gira ya comenzó el pasado 5 de noviembre saliendo de **Madrid** y pasando por **Zaragoza**, **Cataluña** y la Comunidad Valenciana. Los días 25, 26 y 27 de noviembre el bus visitará las ciudades de **Granada**, **Málaga** y **Sevilla** respectivamente, para después continuar hasta **Portugal** parando en **Extremadura**. El 2 de diciembre tiene prevista la entrada en **Galicia**, donde recorrerá varias ciudades continuando su periplo por el norte de **España**. Día 8 en **Asturias** y el 15 en el **País Vasco**. El viaje terminará en **Madrid** del 20 de diciembre al 5 de enero. Los tres últimos días en el estadio Santiago Bernabéu.



El autobús está decorado de forma llamativa con los tres jugadores elegidos para la última entrega de FIFA.



PROEIN

JK II: Jedi Outcast

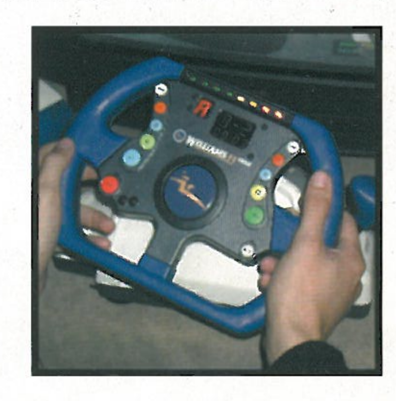

De nuevo el universo de Star Wars sirve de inspiración para un juego. En esta ocasión protagonizado por Kyle Katarn.

El agente rebelde **Kyle Katarn** vuelve a la acción con una nueva aventura basada en el universo de *Star Wars*. **Xbox** y **GC** contarán con sus correspondientes versiones de este juego de acción. La habilidad con el sable láser y las habilidades *Jedi* del protagonista nos conducirán en un trepidante viaje por algunos escenarios míticos como la Academia *Jedi*, *Bespin* o *Nar Shadaa*. Aunque también se incluyen algunos escenarios nunca vistos. Los responsables del desarrollo han sido **Raven Software** que han utilizado el motor gráfico de *Quake III Team Arena* adaptándolo para recrear increíbles entornos tridimensionales. El juego tiene previsto su lanzamiento para ambos sistemas a finales del mes de noviembre del presente año.

VIRGIN PLAY-JOYTECH

Nuevo volante Williams F1

La compañía **Joytech** eligió un escenario ideal para la presentación de su nuevo volante para **PlayStation 2**, **GC** y **Xbox**, el museo *Williams F1 Team* el pasado 17 de octubre. Este periférico demuestra su calidad y versatilidad a un buen precio. Además, es una réplica del volante utilizado en el *Williams F1 BMW FX23/25*. Puede extraerse de la base como en la *F1* y es posible fijarlo a una superficie o situarlo encima de las piernas. Cuatro ángulos de giro diferentes con un máximo de 300 grados, vibración *feedback*, pedales y palanca de cambios son algunas de sus características, así como 8 *leds* para mostrar nivel de presión del acelerador, reloj, etc.


*El volante **Williams F1** lleva palanca de cambios, pedales oscilantes analógicos, botones, vibración feedback, etc.*



LIBRES DIRECTOS 2003

Una jugada a balón parado no es una jugada perdida. El nuevo sistema dinámico de faltas te dá el control total. Puedes lanzar y superar la barrera, tirar entre tus propios jugadores o pegarle como Roberto Carlos: todo potencia y un efecto "envenenado".



CONTROL "FREESTYLE" 2003

El estilo libre "Freestyle" de EA SPORTS es un modo completamente nuevo de control del balón. El uso del mando analógico derecho te permite movimientos especiales para jugadores especiales. El tipo de movimientos que pone en ridículo a los defensas. El tipo de movimientos que marca las diferencias entre jugadores. Es tu turno Roberto Carlos.



PASES 2003

Nuevo sistema y tácticas de juego en equipo. Romper las defensas contrarias requiere más precisión y rapidez en los pases. Observa a Edgar Davids para más detalles.



FISICA DEL BALÓN 2003

Malos remates de cabeza, disparos a la grada, pases al contrario – todo esto lo vas a hacer si no eres suficientemente hábil. Una nueva física del balón significa que la pelota no hará todo el trabajo por ti. Reaccionará igual que los balones que recupera Davids, los que roba Giggs y los que Roberto Carlos revienta contra las barreras. Todo esto beneficiará a los jugadores mejor preparados.



REGATES 2003

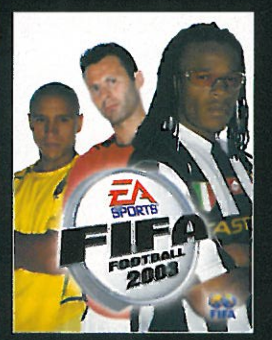
Tu habilidad con el esférico te permitirá llegar a la cima. El balón no está pegado a tu pie, eres tú quien debe pegarse a él, Ryan Giggs lo hace. Y tú, ¿serás capaz?.




PlayStation 2
GAME BOY ADVANCE



PC CD







Somos el deporte

PERIFÉRICOS

DELUXE PACK

Un *pack* muy completo para la portátil de **Nintendo**. Compuesto por una útil bolsa de viaje, una luz con lupa y un cable *multilink* para cuatro jugadores se convertirá en un complemento indispensable para cualquier poseedor de **Game Boy Advance**. Además, cuenta con una batería recargable con adaptador de corriente que permitirá llevarlo cómodamente a cualquier parte.

- Consola: Game Boy Advance
- Fabricante: Joytech
- Distribuidor: Virgin Play
- Precio recomendado: 29,95 Euros
- Puntuación: 08/10
- www.joytech.net

ADVANCED ANALOG CONTR.



- Consola: PS2
- Fabricante: Joytech
- Distribuidor: Virgin Play
- Precio recomendado: 19,95 Euros
- Puntuación: 06/10
- www.joytech.net

Un mando ergonómico con bandas de goma en los asideros para un mayor agarre, pero con unos botones frágiles y con demasiada sensibilidad.

ADVANCED CONTROLLER



- Consola: GC
- Fabricante: Joytech
- Distribuidor: Virgin Play
- Precio recomendado: 22,95 Euros
- Puntuación: 05/10
- www.joytech.net

Con una configuración idéntica al oficial, presenta un botón para activar la vibración. Sin embargo, los asideros son muy anchos y muy incómodos.

ADVANCED CONTROLLER 2



- Consola: Xbox
- Fabricante: Joytech
- Distribuidor: Virgin Play
- Precio recomendado: 32,95 Euros
- Puntuación: 05/10
- www.joytech.net

Presenta pocas diferencias con el mando oficial de la consola y, como ocurre con éste, su gran tamaño puede suponer un inconveniente para el jugador.

WILLIAMS F1 RACING WHEEL

- Consola: PS2/Xbox/GameCube
- Fabricante: Joytech
- Distribuidor: Virgin Play
- Precio recomendado: 69,95/74,95/69,95 Euros
- Puntuación: 08/10
- www.joytech.net



El accesorio ideal para los amantes de la conducción. El volante, se inspira en el del *Formula 1 Williams F1 BMW FW23*, contando con la licencia oficial de la escudería. Incluye pedales y palanca de cambios. También cuenta con un firme sistema de sujeción gracias a unos soportes que se adaptan a las piernas. Y encima el diseño es uno de los más elegantes en esta categoría de accesorios para consola.

MEMORY CARD 32 MB



- Consola: GameCube
- Fabricante: Joytech
- Distribuidor: Virgin Play
- Precio recomendado: 42,95 Euros
- Puntuación: 07/10
- www.joytech.net

La *Memory Card* de **Joytech** de 32 MB, nos permite multiplicar por 4 la capacidad de la tarjeta oficial de **Nintendo**, evitando sorpresas desagradables cuando no hay sitio para grabar.

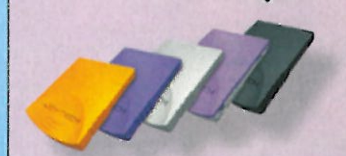
MEMORY STATION 16 MB



- Consola: PS2
- Fabricante: Joytech
- Distribuidor: Virgin Play
- Precio recomendado: 39,95 Euros
- Puntuación: 07/10
- www.joytech.net

La *Memory Station* funciona como una extensión de las tarjetas de memoria oficiales. En ella se pueden almacenar hasta 16 MB, por lo que se dispondrá de un total de 24 MB por tarjeta.

MEMORY CARD 4/8/16 MB



- Consola: GameCube
- Fabricante: Joytech
- Distribuidor: Virgin Play
- Precio recomendado: 14,95/19,95/32,95 Euros
- Puntuación: 07/10
- www.joytech.net

Dependiendo de nuestras posibilidades podemos evitar los problemas de almacenamiento de nuestras partidas con las tarjetas de 4 (59 Bloques), 8 (119 Bloques) y 16 MB (236 Bloques).

ILUMINATOR PRO PACK



Aunque incluye menos accesorios que el *Deluxe Pack*, no por ello resulta menos efectivo. La luz fluorescente con lupa que se puede incorporar a **Game Boy Advance** supone una mejora considerable en la visualización de la pantalla. Algo que resultará bastante útil para disfrutar plenamente con los juegos de tonos oscuros. La batería recargable, adaptador de corriente incluido, permite una autonomía de 5 horas al dispositivo.

- Consola: Game Boy Advance
- Fabricante: Joytech
- Distribuidor: Virgin Play
- Precio recomendado: 24,95 Euros
- Puntuación: 08/10
- www.joytech.net

MINI REMOTE CONTROLLER



- Consola: PlayStation 2
- Fabricante: Joytech
- Distribuidor: Virgin Play
- Precio recomendado: 17,95 Euros
- Puntuación: 06/10
- www.joytech.net

El mando ofrece un control remoto con funciones básicas para DVD y CD (también para **PSone**). Se conecta en la ranura de la tarjeta de memoria.

DIGITAL AV CABLE



- Consola: Xbox
- Fabricante: Joytech
- Distribuidor: Virgin Play
- Precio recomendado: 19,95 Euros
- Puntuación: 05/10
- www.joytech.net

Uno de los accesorios más útiles para **Xbox** con euroconector, RCA, salida S-Video y cable óptico de audio. Todo a un precio muy asequible.

HARDER DRIVE



- Consola: PlayStation 2
- Fabricante: Joytech
- Distribuidor: Virgin Play
- Precio recomendado: 39,95 Euros
- Puntuación: 06/10
- www.joytech.net

A través del puerto USB permite descargar las partidas en un ordenador, o realizar el proceso contrario, así como una capacidad de almacenamiento increíble.

En el presente número de SuperJuegos comienza la andadura de la sección «Periféricos». En estas páginas analizaremos las últimas novedades en cuanto a accesorios se refiere para todos los formatos de consola que aparezcan en el mercado. La sección se inaugura con el sorprendente catálogo de Joytech para GBA, GameCube, PlayStation 2 y Xbox, Virgin Interactive distribuirá sus productos en España. Productos de Logitech y Nintendo completan la primera entrega.

WAVE BIRD



- Consola: GameCube
- Fabricante: Nintendo
- Distribuidor: Nintendo
- Precio recomendado: 39,90 Euros
- Puntuación: 08/10
- www.nintendo.es

Nintendo quiere romper con las ataduras de los cables y lanza al mercado un mando inalámbrico para su consola **GC**. El radio de acción del nuevo *Wave Bird* extiende su alcance hasta 6 metros, sin interferencias gracias a sus 16 canales de radio frecuencia. Y con dos pilas «AA» se puede jugar durante más de 100 horas.

AUTO RF SWITCH

- Consola: Xbox
- Fabricante: Joytech
- Distribuidor: Virgin Play
- Precio recomendado: 11,95 Euros
- Puntuación: 06/10
- www.joytech.net

Conectar la **Xbox** a un televisor a través del cable de antena ya no supondrá ningún problema gracias al *Auto RF Switch - Pal B* de **Joytech**.

PANTALLA 5.6" TFT



Ya se encuentra disponible en el mercado, y os podemos asegurar que la calidad de la pantalla excede a su precio. Altavoces estéreo de 10 Vatios con sonido *Surround* SRS 3D, entrada para 4 auriculares, control del volumen, entradas S-Vídeo y AV y adaptador de corriente para el mechero del coche se suman a la increíble definición de esta pantalla TFT, que para colmo se ajusta a la consola como un guante.

- Consola: GameCube
- Fabricante: Joytech
- Distribuidor: Virgin Play
- Precio recomendado: 179,95 Euros
- Puntuación: 09/10
- www.joytech.net

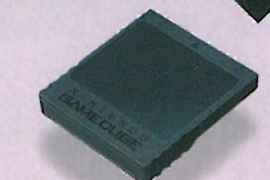
CORDLESS CONTROLLER



El amplio catálogo de periféricos de **Logitech** nos ofrece ahora un mando inalámbrico para **PlayStation 2** y **PSone**. Su cuidado diseño contrasta con su volumen, que puede convertirlo en un dispositivo bastante incómodo de manejar durante largos periodos de juego. Su alcance es de 6 metros y, con vibración, las pilas «AA» pueden tener una duración de unas 50 horas.

- Consola: PlayStation 2
- Fabricante: Logitech
- Distribuidor: Logitech
- Precio recomendado: 79,90 Euros
- Puntuación: 04/10
- www.logitech.com

MEMORY CARD 251 BLOQUES



- Consola: GameCube
- Fabricante: Nintendo
- Distribuidor: Nintendo
- Precio recomendado: 24,99 Euros
- Puntuación: 09/10
- www.nintendo.es

Mejorando la capacidad de la tarjeta de memoria que ha acompañado a **GameCube** desde su lanzamiento, **Nintendo** pone a la venta una de mayor capacidad, con 251 Bloques.

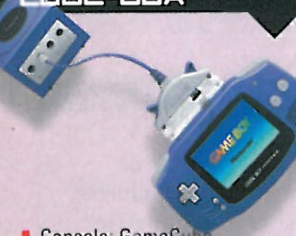
PANTALLA 5.6" TFT



Esta pantalla portátil de alta resolución, a pesar de su tamaño incorpora una gama de prestaciones que nos evitará dejar la consola en casa durante las vacaciones. La calidad de sonido es envidiable, con dos altavoces estéreo de 10 Vatios capaces de reproducir sonido *Surround* SRS 3D. Además, se incluye una salida para auriculares y control del volumen. La pantalla también dispone de una entrada S-Vídeo y otra AV. Y por si esto fuera poco permite elegir entre los formatos estándar, cine y 4:3 que mejor se adapten a cada juego.

- Consola: PlayStation 2
- Fabricante: Joytech
- Distribuidor: Virgin Play
- Precio recomendado: 199,95 Euros
- Puntuación: 08/10
- www.joytech.net

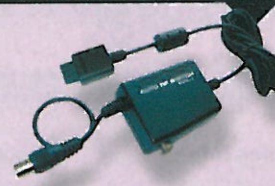
CABLE GAME CUBE-GBA



- Consola: GameCube
- Fabricante: Nintendo
- Distribuidor: Nintendo
- Precio recomendado: 12,99 Euros
- Puntuación: 08/10
- www.nintendo.es

Las posibilidades de conexión entre **GC** y **GBA** dependen de los juegos. Por hora **GBA** sirve como mando alternativo y otras funciones dependiendo del título.

AUTO RF SWITCH PAL B



- Consola: GameCube
- Fabricante: Joytech
- Distribuidor: Virgin Play
- Precio recomendado: 11,95 Euros
- Puntuación: 06/10
- www.joytech.net

Si no nos queda más remedio que optar por el sistema de conectar **GameCube** por el cable de antena, este adaptador resultará muy útil.

GC-GBA ADVANCED LINK CALBE



- Consola: GC/GBA
- Fabricante: Joytech
- Distribuidor: Virgin Play
- Precio recomendado: 11,95 Euros
- Puntuación: 07/10
- www.joytech.net

Se puede usar la **GBA** como mando de **GC**, intercambiar información entre ambas consolas o descargar minijuegos a la portátil si el juego lo permite.

PANTALLA 5.6" TFT



La pantalla de **Joytech** para **Xbox** ofrece las mismas prestaciones que sus homónimas para **PlayStation 2** y **Game Cube**. Una definición de imagen que, a pesar de su tamaño de 5,6 pulgadas nos dejará disfrutar de los juegos plenamente en cualquier lugar. Y encima va acompañado por una calidad de sonido envidiable, gracias a los altavoces estéreo de 10 Vatios y una entrada de auriculares para no molestar a nadie. Eso sí, al contrario que **GameCube**, al ser la de mayor tamaño, el conjunto de pantalla y consola no resulta tan elegante, y es la más cara.

- Consola: Xbox
- Fabricante: Joytech
- Distribuidor: Virgin Play
- Precio recomendado: 219,95 Euros
- Puntuación: 07/10
- www.joytech.net

supernuevo

Primal

Scree

La gárgola que acompaña a **Jennifer** será la clave a la hora de superar muchas dificultades. Podrá poseer a otras estatuas, acumular energía para que ella pueda transformarse y escalar paredes, entre otras habilidades.

*Durante el juego, la **Jennifer** que está en nuestro mundo permanecerá en coma en la cama de un hospital.*

Las batallas se desarrollarán como en un beat'em-up. Encararemos al enemigo automáticamente

*Mediante el uso del pad direccional realizaremos las espectaculares transformaciones de **Jen**.*

La aventura más oscura llega a PS2

Género > Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Studio Cambridge País > Reino Unido



Gracias a una de las transformaciones de Primal, Jennifer podrá respirar debajo del agua. Allí también encontrará enemigos con los que combatir.

Tras una larga espera, en la que apenas hemos tenido noticias del desarrollo del juego, por fin parece que uno de los proyectos más importantes de **Sony C.E.** está a punto de ver la luz. ***Primal*** es una aventura en tercera persona protagonizada por una bella joven, pero poco tiene que ver con la saga *Tomb Raider* y sus clónicos. El nombre del juego hace referencia a un mundo que se encuentra entre el de los mortales y el Más Allá. **Jennifer Tate** se verá transportada a este mundo de una forma súbita, y tendrá que aprender a defenderse. Pronto encontrará a **Scree**, una gárgola que le ayudará en todo momento, y a la que podremos controlar cuando lo deseemos. El eje principal del juego son las batallas que libraremos contra los habitantes de *Primal*. **Jen** podrá realizar multitud de *combos* y, además, transformarse en cualquiera de las cuatro especies demoníacas que habitan este oscuro universo. Técnicamente el juego promete, con un diseño de escenarios y personajes realmente espectacular. Sólo hay que esperar hasta enero del año que viene para comprobarlo. DANI3PO

> Jennifer podrá mutarse en cualquiera de las especies demoníacas que habitan Primal



Juegos tipo videoconsola

En tu vida has jugado así

¿Cómo estás?



Mensajes Multimedia



Juegos



Melodías Polifónicas



Información/ Ocio

Descubre una nueva forma de divertirte.

Disfruta de nuevas sensaciones con cualquiera de los más de 20 juegos que puedes descargarte. Juegos a todo color, con vibración, gráficos en 3D y sonidos y efectos tan reales como en una videoconsola. Nunca pensaste que todo ésto pudiera pasar en tu móvil.





Infórmate en el 1444 o en www.vodafone.es/live

Servicios prestados según condiciones generales.

supernuevo

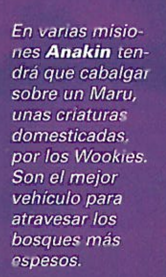




La localización al castellano de **Las Guerras Clon** ha sido inmejorable, incluso cuenta con los mismos actores de doblaje que el *Ep. II: El Ataque De Los Clones.*



Star Wars: Las Guerras Clon





En varias misiones **Anakin** tendrá que cabalgar sobre un Maru, unas criaturas domesticadas por los Wookies. Son el mejor vehículo para atravesar los bosques más espesos.



POR AIRE
Aunque es una nave de transporte, la *Gunship* republicana cuenta con un buen armamento...



POR TIERRA
El tanque TX-130S será el primer vehículo al que tendrás acceso al aterrizar en **Geonosis**.



Y SIN VEHÍCULOS...
En momentos concretos, tu personaje saltará del vehículo y será cuando deberás mostrar tu dominio de La Fuerza.





A medida que vayas cosechando más puntos de Bonus, podrás acceder a nuevos escenarios para el modo Multijugador.





Objetivo: derrotar a Dooku

Género > Shoot'em-up Formato > Mini DVD-ROM Compañía > LucasArts Programador > Pandemic Studios País > Estados Unidos

Uno de los grandes extras del juego es la posibilidad de revivir la batalla en el coliseo de **Geonosis**, combatiendo contra droides y geonosianos.

Superar el listón marcado por **Factor 5** y su magistral *Rogue Leader* no era tarea fácil, pero los californianos **Pandemic Studios** no titubearon a la hora de aceptar el encargo de llevar a **GC** y **PS2** uno de los momentos más trascendentales de la saga ***Star Wars: Las Guerras Clon***. La batalla de **Geonosis** (el plato fuerte del *Episodio II*) es el punto de partida sobre el que arranca este apabullante *shooter*, en el que además de pilotar toda clase de vehículos (desde una moto *speeder* a una *gunship* republicana) tendrás la posibilidad de combatir a pie a los droides de la Federación de Comercio, aliados del Conde **Dooku**. Podrás explotar al máximo las habilidades *jedi* de **Mace Windu**, **Obi Wan** o **Anakin** en batallas multitudinarias en diversos planetas. Los usuarios de **GC** serán los primeros en disfrutar de este juego, que llega al mercado español con los mismos actores de doblaje de la película y sonido *Dolby Pro-Logic II*. Un lujo para los oidos que va parejo a la impresionante calidad visual de este título, del que os hablaremos largo y tendido en el próximo número. **NEMESIS**

> Las Guerras Clon arranca justo al final del Episodio II, con la batalla de Geonosis

ESTE NOVIEMBRE, 4 ESTRENOS DE CINE PARA LA PEQUEÑA PANTALLA.



SEGA GT 2002 | UNREAL CHAMPIONSHIP | BLINX | COLIN MCRAE RALLY 3™

4 nuevos juegos para que corras en Sega GT o controles el tiempo en Blinx.
Porque con Xbox tienes más de 150 juegos para tu pequeña pantalla.

A la venta en El Corte Inglés

XBOX

www.xbox.com/es

SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE





LLAVES MAESTRAS
Al final de cada nivel te entregarán una llave maestra para poder acceder a nuevas fases.



LA CAJA FUERTE
Reúne 30 botellas en cada nivel y te facilitarán el código. Así adquirirás nuevas habilidades.

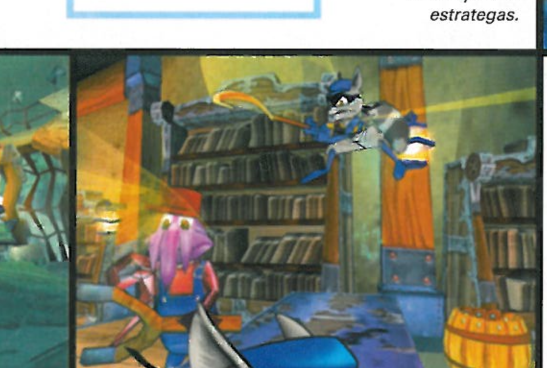


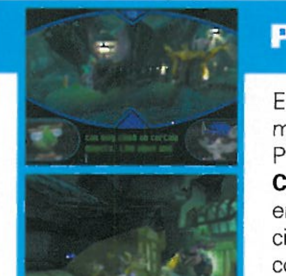
Aunque los niveles están concebidos con el esquema básico de un plataformas, en la mayoría de ellos también habrá que ser estrategas.



*Las técnicas de espionaje de **Sly** son numerosas, como esconderse en un barril, pero según vayas recuperando las páginas del Thievius Raccoonus aprenderá muchas más.*







Pía el que Espía

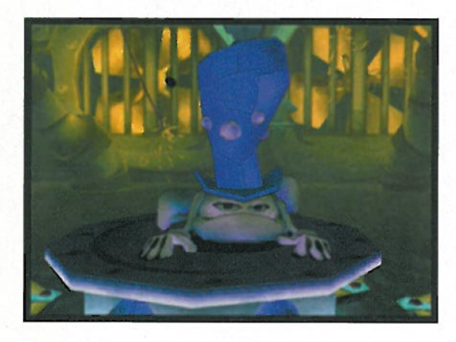
El espionaje es uno de los aspectos más valiosos de este plataformas. Pues con un toque de humor, **Sly Cooper** parodia al exitoso **Snake** en *Metal Gear Solid*. Las referencias a este título son innumerables, como los extensos diálogos con el miembro del cuartel general, que informa sobre los pasos a realizar.



Sly Cooper

El nuevo espía de los plataformas

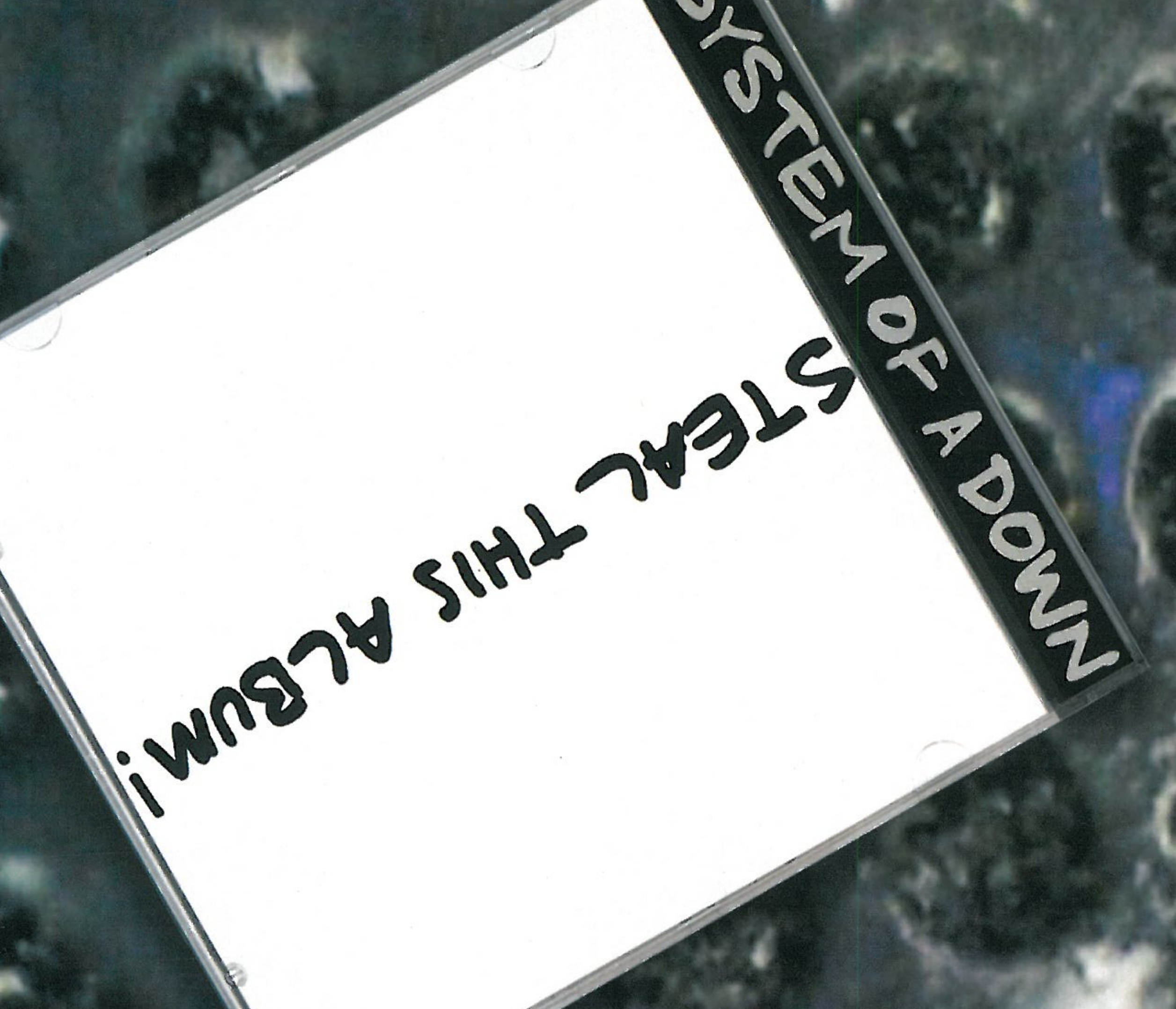
Género > Plataformas Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Sucker Punch País > Estados Unidos



Sucker Punch ha dotado al juego de estrategia, espionaje y un estilo cartoon muy remarcado

Qué jaleo, qué lío, no me decido... Sí, en breve van a salir al mercado infinidad de títulos pertenecientes al género más clásico de los videojuegos, *Ratchet & Clank*, *Ty: El Tigre De Tasmania*, *Ape Escape 2*... Pero, sinceramente, ninguno se parece. Todos están concebidos bajo el esquema típico de un plataformas, pero cada uno posee unas características específicas. Y el que nos ocupa, ***Sly Cooper***, es el más recomendado para aquellos que les guste este tipo de juegos además de la estrategia y el espionaje con un toque de humor bastante remarcado y adulto. La culpa de este humor perspicaz la tiene, evidentemente, **Hideo Kojima**, pues los programadores se han inspirado en su obra *Metal Gear Solid* para presentar una gran parodia del mejor simulador de espionaje. Veremos a **Sly** moverse como **Snake** (ocultarse tras las paredes o puertas) y comunicarse con el cuartel general, y unos escenarios en los que la iluminación se centra en la luz inquisidora de unos faros. Sin duda, una estética original, ya que la realidad se funde con el diseño peculiar del *cartoon* gracias a la técnica del *Artistoon*, es decir una evolución del *cell-shading* utilizado en otros títulos como *Auto Modellista*. ANNA

LAS REGLAS ESTÁN PARA ROMPERLAS



Roba este álbum

Escucha el nuevo disco de S.O.A.D.
en www.sonymusic.es/SOAD

Disfruta de tu música
favorita en PlayStation®2

Tipo



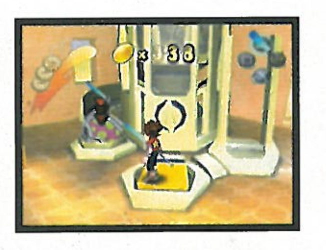
www.msn.es/musica/SOAD.htm

supernuevo

Ape Escape 2

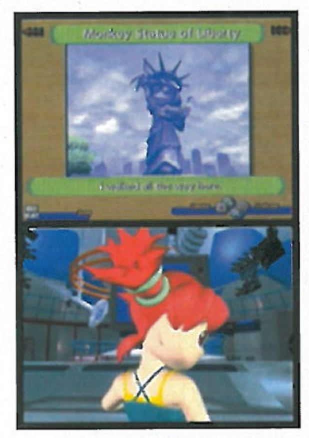






Los jefes finales son uno de los momentos cumbres del juego.







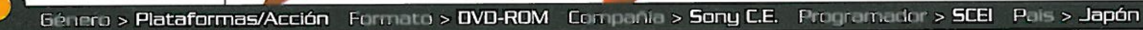
Minijuegos

Ape Escape 2 cuenta con tres minijuegos ocultos, uno de baile, otro de fútbol y un tercero, todos concebidos para la diversión.





Entretenimiento puro y duro



Género > Plataformas/Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > SCEI País > Japón



El concepto de atrapar monos no parece ser sinónimo de diversión, pero **Sony** vuelve a demostrar una vez más todo lo contrario. ***Ape Escape 2*** es una apuesta por el entretenimiento al máximo nivel para todos los públicos, desde jugadores veteranos que verán recompensado su esfuerzo al avanzar niveles, hasta principiantes, que disfrutarán de la simplicidad de este plataformas. ***Ape Escape 2*** se rige por la misma dinámica que la primera entrega, con un control sencillo que no significa que el juego lo sea, ya que la dificultad irá incrementándose fase a fase. Además, se han incluido nuevos artilugios, más vehículos (como un robot y una moto de nieve) y tres minijuegos secretos. Estos últimos pueden adquirirse, junto a otros objetos ocultos, cambiando las monedas que se encuentren en el juego en la Máquina de Artilugios. Así podrán obtenerse fotos, cómic, vídeos y melodías. Sin duda una gran oferta, con 20 niveles variados y 8 enfrentamientos contra los jefes finales. Eso sin contar que se conseguirán más extras al volver a completar el juego. R. DREAMER

A pesar de las críticas a su aspecto infantil, nos encontramos ante un grandísimo título





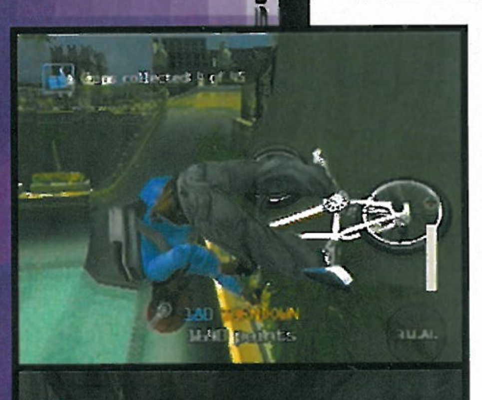
supernuevo

BMX XXX









Arriba, gracias a la perrita del Chulo del barrio, evitaremos que un inmenso perrazo deje perdido el parque con sus excrementos.





SECUENCIAS
Unas cómicas secuencias con desternillantes diálogos nos prepararán para cada misión.

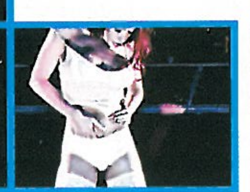


EDITORES
Además del completísimo editor de personajes, ***BMX XXX*** también dará la oportunidad de crear tu propio parque para realizar acrobacias.

Strip-Tease

Si encontramos las monedas repartidas por cada uno de los escenarios, podremos entrar en todos los locales de *strip-tease* y observar los vídeos de imagen real en formato MPEG-2 que atesora ***BMX XXX***. Aunque la versión americana (comentada aquí) está censurada, en la versión PAL se verá «todo».









Esta misión consiste en agitar con fuerza un WC portátil para ayudar al obrero que esta dentro a «descargar». Y eso que es una de las más «suaves».

Sexo, BMX y humor a raudales

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Acclaim Programador > Z-Axis País > Estados Unidos

Los creadores de la saga *Dave Mirra* dan una nueva vuelta de tuerca al género del deporte extremo, pero en lugar de poner al límite el apartado gráfico o el jugable, es el contenido de ***BMX XXX*** lo que va más allá del concepto clásico del *skate* o el *BMX*. **Z-Axis** se ha propuesto romper las barreras de censura impuestas en el mundo lúdico incluyendo todo tipo de contenido adulto en el juego, desde violencia y sexo hasta el humor más escatológico. Incluso algunos rumores relacionaban el irreverente y descarado desarrollo de ***BMX XXX*** con la desaparición voluntaria de *Dave Mirra* del juego. El título de **Z-Axis** presenta un motor gráfico potente, con grandes escenarios y efectos de todo tipo, una jugabilidad muy completa (perteneciente a la generación *Tony Hawk's 4*), editores de escenarios y personajes y, lo más importante, un desternillante desarrollo, muy adulto que a buen seguro se convertirá en el título más polémico de las próximas navidades. DOC

La polémica está servida gracias al descarado, irreverente y adulto desarrollo de BMX XXX

¡ESTRAGO EN PLAYSTATION! ¡X-PLOSIÓN EN X-BOX!

EL REINCIDENTE RECLUTA REBELDE

(GUILE)

CONTRA

LA TEMPERAMENTAL MOLE VERDE

(EL INCREÍBLE HULK)

LA SEXYPANTERA NINJA

(CHUN LI)

CONTRA

EL LANZATELARAÑAS CON LEOTARDOS

(SPIDER-MAN™)



EL PSICÓPATA DEL PIJAMA

(RYU)

CONTRA

LA MULTIPICADORA PELUDA

(WOLVERINE)



& OTROS GRANDES COMBATES. 56 PERSONAJES PARA JUGAR. LUCHA POR EQUIPOS DE 3-CONTRA-3. MÚLTIPLES MODOS DE COMBATE. SIMPLEMENTE PERFECTO.

PlayStation.2









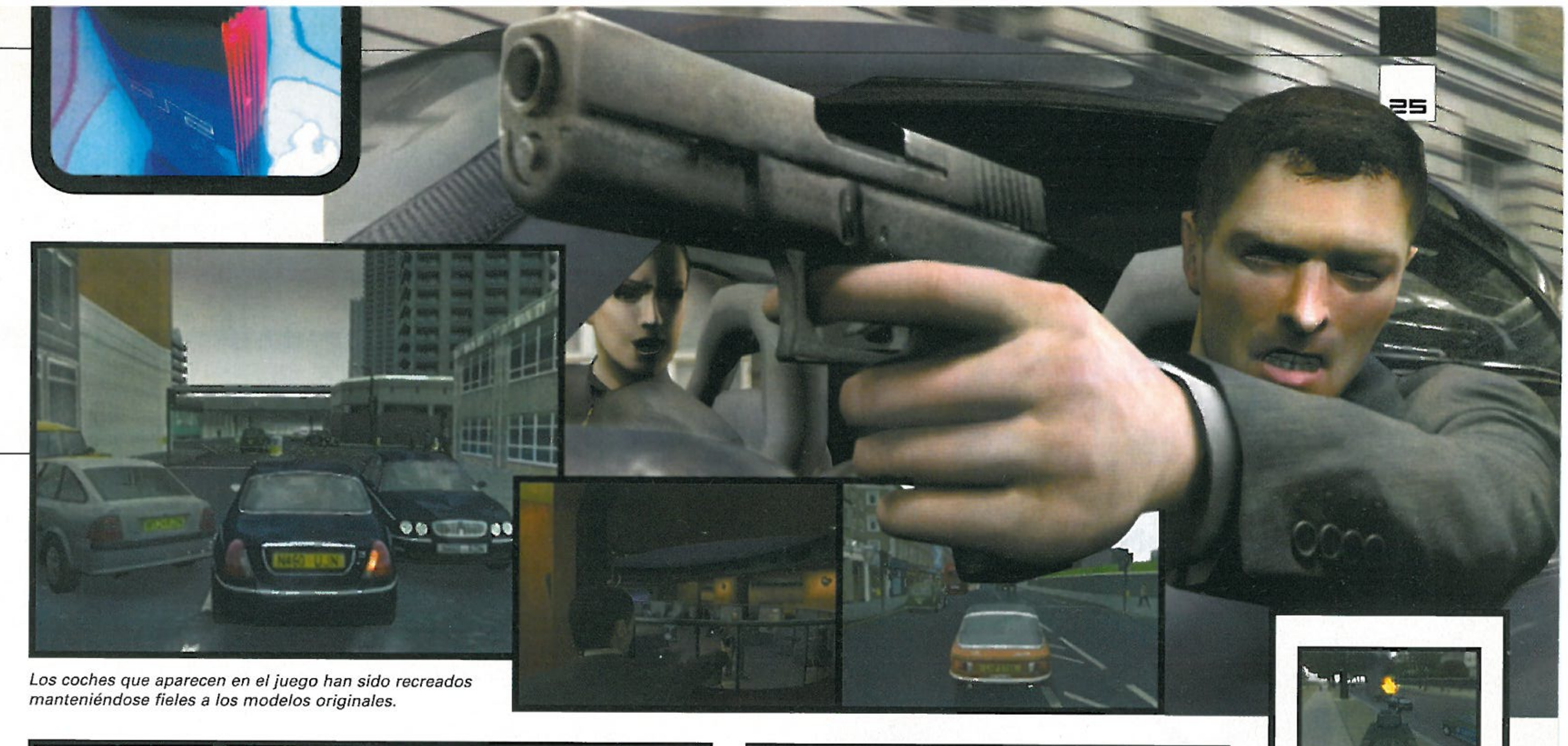
THE GETAWAY

Team Soho nos descubre la cara **oculta** de la capital **británica** en una implacable **guerra** contra la **mafia** y con una **simulación** sin precedentes de una **ciudad**.

Team Soho ha preparado un cóctel explosivo en su última creación para **PlayStation 2**. ***The Getaway*** nos ofrece un juego de corte cinematográfico, con una historia al más puro estilo de las películas de gángter británicas, como *Lock & Stock* o la más reciente *Snatch*. Pero sin duda, la principal atracción del juego es el escenario elegido por sus creadores, 46 Km. cuadrados de **Londres** en los que se pueden reconocer monumentos, tiendas y otros lugares emblemáticos de la ciudad. Para colmo, la simulación del tráfico nos sumerge de lleno en la vida de esta gran urbe. Los vehículos respetan los semáforos, se paran en los pasos de cebra o se apartan al oír la sirena de una ambulancia. Este complejo sistema convierte a las misiones de conducción en una auténtica delicia, a la que hay que sumar la gran variedad de vehículos que aparecen en el juego, cada uno con un comportamiento característico. ***The Getaway*** se divide en dos partes. En la primera nos ponemos en la piel de un malhechor retirado que se ve obligado a come-

Mark Hammond

El juego comienza con este personaje, cuando su hijo es secuestrado y su mujer asesinada, y la policía le imputa el crimen. A partir de ahí empieza una carrera imparable para acabar con el culpable de todas sus desgracias, **Charlie Jolson**. Es el mafioso que retiene a su hijo obligándole a realizar todo tipo de fechorías. **Mark** tendrá que luchar contra la policía y las bandas.



Los coches que aparecen en el juego han sido recreados manteniéndose fieles a los modelos originales.



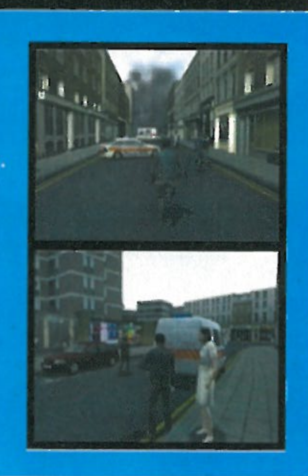
*En el modo Libre podrás conducir por todo **Londres** sin complicaciones, tan sólo disfrutando de sus monumentos.*

The Getaway resulta espectacular por su increíble recreación de la ciudad de Londres

ter crímenes para complacer al raptor de su hijo. Su aventura se extiende a lo largo de 12 misiones. Cuando su papel concluya le tocará el turno a **Frank Carter** que vivirá el juego desde la perspectiva de un defensor de la ley. En algunas misiones, la línea argumental convergirá con la de **Mark Hammond** pero ambos personajes se verán sujetos a una mecánica de juego similar. Niveles de conducción y otros a pie. **Frank** contará con la ventaja de ser policía y utilizar la sirena para que otros conductores se aparten de su camino o pidiendo refuerzos si las cosas se ponen feas. Un único inconveniente, el control del personaje cuando camina no es muy preciso y puede jugar malas pasadas. Por lo demás, ***The Getaway*** se completa con un magnífico doblaje al castellano. R. DREAMER

Frank Carter

Frank es un detective con una fijación, detener a **Charlie Jolson**. Pero además se enfrentará contra un policía corrupto que se interpondrá en su camino. En su misión será ayudado por refuerzos policiales.





Mark debe tener cuidado con la policía. Al menor descuido será detenido y tendrá que empezar de nuevo la misión.



EL TANQUE
Cerca del palacio de Buckingham puedes coger un tanque y desatar el caos en las calles de **Londres**.



FURGÓN POLICIAL
Embiste al furgón hasta echarlo de la carretera para liberar al sobrino de **Charlie Jolson**, todo un psicópata.

LA BAILARINA
En una de las misiones, **Mark** tendrá que llevar una preciosa bailarina hasta la mansión de **Charlie**.

Género > Conducción/Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Team Soho Jugadores > 1 Misiones > 24 Personajes > 2 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (69 KB)

GRÁFICOS 9,3
Los 46 Km. cuadrados de **Londres** son perfectamente reconocibles, con una asombrosa profusión de detalles. Con los coches ocurre lo mismo, así como con los rostros de los personajes del juego.

MÚSICA / FX 9,2
La banda sonora se restringe a una labor ambiental, pero lo que realmente destaca en este apartado, además de los efectos de sonido, es el cuidado y ejemplar doblaje al castellano de todos los diálogos.

JUGABILIDAD 8,9
La simulación del tráfico londinense convierte las misiones en coche en una prueba de habilidad al volante. Sin embargo, en los niveles a pie, el control no es muy bueno convirtiéndose en un problema.

DURACIÓN 9,2
Las 24 misiones que componen el juego, además de mostrar la historia desde dos vertientes distintas, te durarán horas y horas. Y además está el modo Libre para circular por **Londres** sin complicaciones.



GTA VICE C

Cada partida **descubres** algo nuevo. Nunca se ha visto nada tan **brutal**, tanto en dimensiones como en variedad. Es el anterior GTA elevado a la máxima **potencia**

Si tuviera que elegir un juego, sólo uno para el resto de mi vida, ese sería ***Vice City***. Tiene tantas cosas por descubrir, tantas sorpresas, tantos detalles y, sobre todo, tanta variedad, que es como tener cuatro. Es una impresionante aventura, es un sobresaliente juego de conducción, es un maravilloso título de acción y, además, un intenso desafío de estrategia. Lo tiene todo y, además, bueno. A día de hoy, seguramente tú ya disfrutas con él en casa, y ya estarás lo suficientemente alucinado como para seguir y seguir ensalzando las virtudes de un título que no tiene parangón alguno en el panorama actual. Vale que *The Getaway* es casi un calco en lo que respecta a su mecánica de misiones, pero carece de la personalidad, de la variedad y de la profundidad de juego de ***Vice City***. *The Getaway* es como un mapa de **Londres** metido en un videojuego, mientras que ***Vice City*** es un videojuego multigénero metido en el mapa de una ciudad. La ambientación ochentera, que se refleja desde el vestuario a la banda sonora, el lenguaje empleado (jerga de barrios bajos con palabras como nieve, farlopa y demás) y el argumento, hacen genial a un juego que se sustenta en dos pilares, los vehí-







Las persecuciones por el mar y por las calles son un prodigio de acción y emoción. En algunos casos, cualquier error por nuestra parte se pagará muy caro.

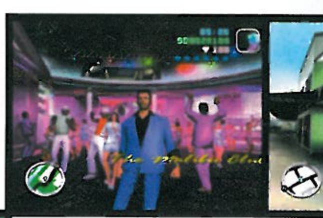
Minijuegos



Coches, aviones y helicópteros teledirigidos. Son una estupenda alternativa a las misiones habituales, y en algunas de las pruebas podremos engancharnos como locos. Realmente divertidas y, como todo el juego, excepcionalmente trasladadas a la pantalla.



ITY





Una de las principales diferencias entre ésta y la anterior versión es la acción dentro de los edificios



Pruebas especiales

Desde motocross hasta el típico *Rumble* en el que habrá que destrozar al resto de coches.



culos y las armas. En cuanto a los primeros, además de coches de todo tipo (incluyendo camiones un tanque, autobuses, furgonetas...) hay que sumar motos y barcos (la gran revolución de esta segunda entrega para **PS2**), que cambian absolutamente la forma de jugar y que aportan mucho más de lo que puedas imaginar al juego. Impagables los caballitos con las motos, los saltos y los tortazos que se lleva el pobre Tommy. Realizar las misiones que nos encargan los capos y, por el camino, sumergirnos en minijuegos o misiones especiales, es la base de la jugabilidad de ***GTAVC***. Hay tanto por hacer que es imposible explicarlo todo. Lo mejor es que lo jueges y que alucines. Que alucines con sus gráficos, con su banda sonora, con la variedad de misiones, con el derroche de imaginación... Con todo. **THE SCOPE & DE LUCAR**

> GTAVC participa de todos los géneros. Es un juego global, ambicioso y sin fisuras





Vehículos

Aunque los aéreos son los vehículos más impactantes, los barcos y las motos son las principales novedades y los que más influyen en el desarrollo de la aventura.

Género > Simulador de macarra Formato > DVD-ROM Compañía > Rockstar/Take2 Programador > Rockstar Jugadores > 1 Armas > 40 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/inglés Grabar Partida > Memory Card (500 KB)



GRÁFICOS 9,4

Escenario de impresionantes dimensiones, innumerables detalles y asombrosa variedad. Más fotorrealista que el primero. Un aviso: desactivad la opción de suavizado en las opciones, que se ve mucho mejor.



MÚSICA / FX 9,8

La banda sonora con temas licenciados más numerosa de lejos. El sistema de las emisoras de radio es colosal. La banda sonora está ya a la venta en 7 extraordinarios CDs divididos por emisora y género.



JUGABILIDAD 9,8

No hay nada imaginable que no se pueda hacer. Incluso dejando de lado las misiones te lo pasarás en grande. Tiene variedad, es muy manejable, su dificultad está ajustada, las misiones son muy entretenidas...



DURACIÓN 9,7

Es difícil ver el final del juego, ya que a las misiones que te encargan los capos hay que sumar los minijuegos, las pruebas extra, los modos policía, ambulancia, taxi, etc... Un juego para meses.



PS2 — 9,7 GLOBAL

STARFOX ADV

La sociedad Nintendo/Rare se ha hecho trizas, dejando tras de sí un puñado de obras maestras y un glorioso epílogo que resume a la perfección la política de Rare.

Esa política no ha sido otra que la de imponer la calidad sobre cualquier otro aspecto. Aquel era el espíritu de trabajo de los hermanos **Stamper** cuando producían obras maestras en **Spectrum** bajo el sello **Ultimate** y ésa ha continuado siendo la actitud a seguir en todas sus creaciones para las máquinas **Nintendo**. De sobra es conocida su decisión de retrasar la comercialización de ***Starfox Adventures*** para poder dotar a los personajes de pelo, sin importarles los planes de lanzamiento. Al ya no estar atados a las limitaciones técnicas de **N64**, esta hermandad de genios con sede en **Inglaterra** han podido desmelenarse y dar rienda suelta a todo su talento para crear uno de los juegos más impresionantes de la historia, y de lejos el más brillante a nivel técnico del catálogo de **GC**. Puede que esa enfermiza obsesión por crear algo puro y perfecto, aunque llevara años conseguirlo, haya sido una de las razones de su ruptura con **Nintendo**, pero a cambio nos ha dejado una auténtica obra magna sobre la que deberán compararse los futuros lanzamientos para **GameCube**. ***Starfox Adventures*** nació inicialmente como un proyecto de **Rare** para **N64** llamado *Dinosaur Planet*. **Shigeru Miyamoto** decidió, viendo las posibilidades del producto, que diera el salto a **GC** añadiendo a la fórmula los personajes de *Starfox*. El resultado, varios años después, es un equilibrado compendio de acción, aventura y pinceladas de *shooter*. Si alguna vez te preguntaste cómo sería un *Legend Of Zelda* bajo la batuta de **Rare**, ***Starfox Adventure*** es la respuesta. Los combates, la estructura de los palacios y el diálogo con personajes secundarios de

Namco recoge el testigo de Rare y desarrollará junto a Nintendo el próximo Starfox



Formato panorámico

Si tienes la fortuna de disponer una televisón en formato panorámico, ***Starfox Adventures*** te ofrece la oportunidad de elegir un modo de pantalla 16:9 que aumenta considerablemente la visión de juego, algo de mucha ayuda en algunas fases...



*Si queréis una prueba del impresionante grado de detalle gráfico alcanzado por **Rare**, echad un vistazo a la pantalla de la izquierda. Se aprecia cada pelo de la cabeza de **Fox**, cada diente, la animación del rostro...*



ENTURES

Príncipe Tricky

Este triceratops será tu mejor aliado. Preocúpate de tenerle bien alimentado y él se ocupará de desenterrar objetos ocultos, derretir hielo y encender hogueras con su aliento de fuego. Incluso podrás jugar con él si adquieres en la tienda una pelota.









*Los combates son muy parecidos a los de Zelda: Ocarina Of Time de **Nintendo 64**.*

Starfox Adv. es la mejor despedida posible a la larga y exitosa carrera de Rare en los sistemas Nintendo

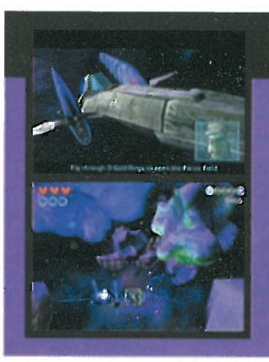






un *Zelda* se unen a los duelos espaciales de *Starfox*, el carisma de **Fox McCloud**, el talento de **Rare** y el potencial, todavía inexplorado, de **GC**. El resultado se presumía explosivo, pero este título supera con creces cualquier expectativa. Toda esa pasión por dotar a los personajes de gran detalle se ha contagiado a los escenarios y a la utilización de luz y reflejos, logrando un acabado gráfico sin rival en consola alguna. Y aunque las fases a bordo de la **Arwing** son algo sosas, éstas son perdonables al ver el sobrecogedor duelo final con... (no lo voy a desvelar, aunque los *fans* de *Starfox* sabrán de quién estoy hablando). Los próximos años dirán si **Nintendo** se equivocó o no prescindiendo de **Rare**. Al menos nos queda esta única y desde ahora mítica creación para **GC**. NEMESIS

Arwing



Para viajar de planeta en planeta tendrás que superar una prueba a bordo de la nave **Arwing**. Al principio te parecerán sosas, pero el plato fuerte llegará al final del juego...

Género > Aventura Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Nintendo Programador > Rare Jugadores > 1
Planetas > 5 Horas de Juego > +20 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (3 Bloques)

GRÁFICOS 9,7
Se merece esta nota sólo por el pelo y la animación facial del personaje central, aunque el resto es igual de impresionante: desde el diseño de los escenarios hasta el uso de la luz sobre ellos.

MÚSICA / FX 9,0
La música es excelente y hace referencias a melodías de anteriores *Starfox*. Las voces, aunque permanecen en inglés (subtituladas en castellano), son impecables. Incorpora Dolby Surround ProLogic II.

JUGABILIDAD 9,6
El control es perfecto, la mecánica de los combates es mejor aún que la de *Zelda* de **N64**, y aunque sea una de las aventuras más largas y difíciles de **GC**, no podrás apartar el *pad* de control de tus manos.

DURACIÓN 9,3
Está claro que como en todas las aventuras, este juego pierde parte de su interés una vez que llegas al final. Eso sí, ofrece el aliciente de buscar los *cheats* ocultos en pozos repartidos por diversos planetas.



9,6 GLOBAL



a fondo PLAYSTATION 2

VIRTUA TE

La desaparición de Dreamcast hace posible la llegada a PS2 de uno de los mejores programas de la consola de Sega.

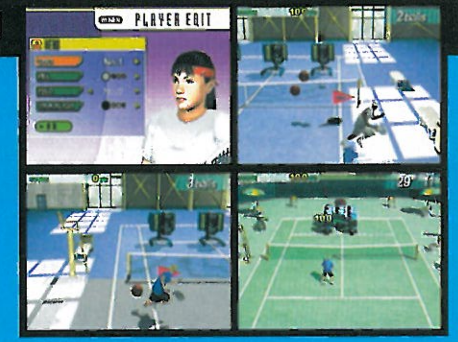
Cuando Sega sorprendió a todos con el cese de la fabricación de **Dreamcast**, anunció que seguiría programando para otras consolas. Esta nueva política se hace realidad con la aparición de *Virtua Tennis 2* para **PlayStation 2**. La primera versión del citado juego constituyó un auténtico bombazo dentro del mundo de los videojuegos. Su jugabilidad y, sobre todo, su calidad gráfica lo convirtieron en un título de referencia para los aficionados al tenis. Hace aproximadamente un año, con **Dreamcast** fuera de combate, apareció la segunda parte del citado juego, en la que se mantenía la misma línea de su antecesor. La versión para **PlayStation 2** es una conversión de la citada edición, en la que se recogen todos los aspectos del programa original. Lo más destacado sigue siendo el apartado gráfico, en el que se recoge una perfecta reproducción física de los jugadores. Entre los 16 incluidos destacan **Moyá**, **Kafelnikov**, **Henman** o **Rafter** en el cuadro masculino, y las hermanas **Williams**, **Arantxa** o **Davenport** en el femenino. Los movimientos son suaves y rápidos, aunque la cámara cercana hace complicado seguir el juego. Las repeticiones, siempre automáticas, y las secuencias son de las mejores de su género, superando a las ofrecidas en *Smash Court Tennis*, *Roland Ga-*

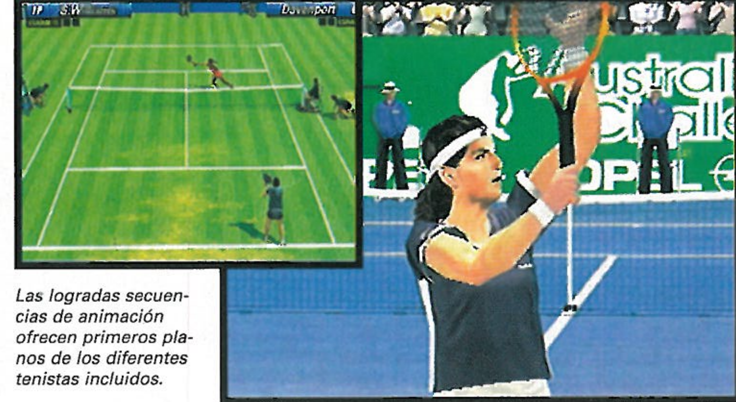
El simulador de tenis para PS2 reproduce de forma más fiel a los jugadores



Gira Mundial

El modo Gira Mundial permite crear un jugador y disputar Torneos y minijuegos para mejorar su clasificación. Los minijuegos incluyen múltiples pruebas en las que el tenis se mezcla con otras disciplinas.





Las logradas secuencias de animación ofrecen primeros planos de los diferentes tenistas incluidos.

NNIS 2

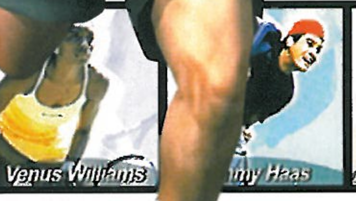










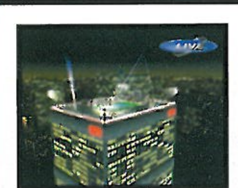




*El programa incluye 16 jugadores reales. Destacar, además de los españoles **Moyá** y **Arantxa**, la presencia de las hermanas **Williams** en su primera aparición conjunta en un videojuego.*

Los partidos pueden seguirse desde dos cámaras diferentes, aunque ambas ofrecen una perspectiva muy real.

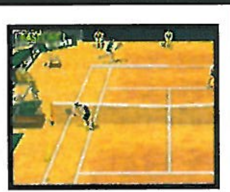
rros y *WTA Tennis*. En cuanto al sistema de control, la sencillez es la nota predominante, ya que únicamente existen tres tipos de golpes. Sin embargo, el tiempo de pulsación y la situación del *pad* direccional en el momento de golpear la bola abren el abanico de posibilidades de una forma considerable. Los minijuegos, una de las notas características desde la primera entrega, ofrecen una nota de color entre la multitud de Torneos incluidos. Los citados juegos constituyen parte del modo denominado Gira Mundial. En el mismo, hay que crear un jugador y mejorar sus características obteniendo dinero en diferentes Torneos y canjeándolo en una tienda. En definitiva, la conversión de ***Virtua Tennis 2***, lleva toda la calidad del programa original hasta **PS2**. Tan sólo la impresionante jugabilidad de *Smash Court Tennis* se acerca a la ofrecida por la espléndida creación de **Sega**. ➾ CHIP & CE



PISTAS
Las pistas recogen todo tipo de superficies y algunos entornos increíbles.



ESPECTÁCULO
Los jugadores son capaces de realizar golpes en plancha o de espaldas.



DOBLES
En este modo puede establecerse la táctica de juego mediante un indicador.

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Sega Programador > Hitmaker Jugadores > 1-4 Competiciones > 2 Niveles de Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (361 KB)

GRÁFICOS 9,4
La reproducción física de los 16 jugadores incluidos es la mejor de los diferentes programas de tenis aparecidos para **PlayStation 2**. Las repeticiones y secuencias también están por encima de sus rivales.

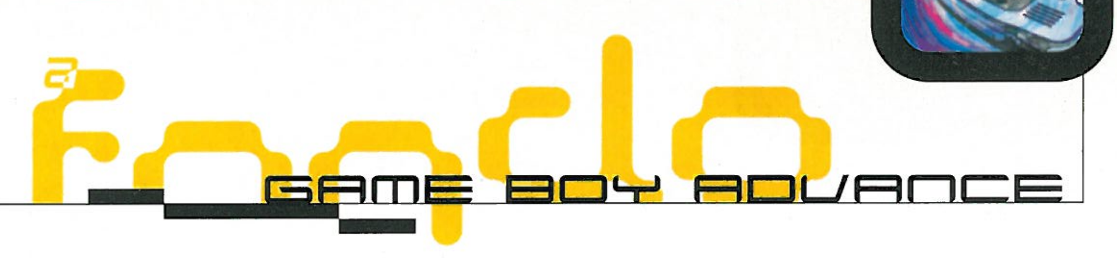


MÚSICA / FX 8,0
La música es bastante monótona, llegando a saturar en determinados momentos. Los efectos de sonido son casi inexistentes limitándose a narrar el tanteo de los partidos en inglés.

JUGABILIDAD 9,4
La combinación del *pad* direccional con los botones consigue integrar la sencillez con una considerable gama de golpes. En este apartado tan sólo encuentra rival en *Smash Court Tennis*.

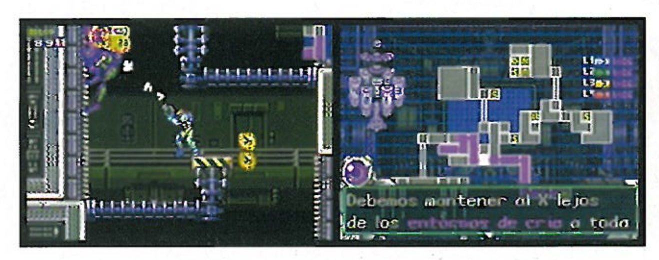
DURACIÓN 9,2
Completar el modo Gira Mundial no es sencillo, ofreciendo una amplia gama de retos que hacen el juego casi interminable. De todas formas los partidos contra un segundo jugador son siempre apasionantes.

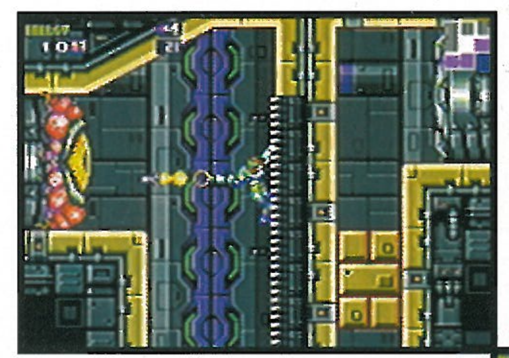




METROID FUSION

Prepárate para revivir la **acción** y la inevitable adicción de todo un **clásico**. Samus Aran ha vuelto y los parásitos tienen las horas **contadas**.

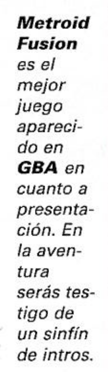




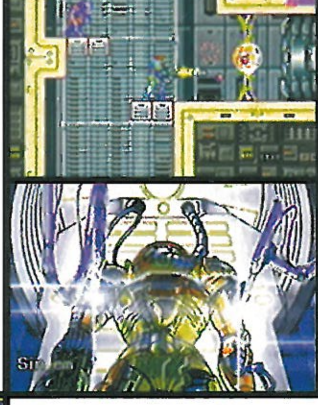
Cuando aparezca Metroid Prime de **GC** podrás conectarle **Metroid Fusion** de **GBA** para disfrutar de diversos extras. Entre ellos, la posibilidad de jugar en **GameCube** con el legendario Metroid de **NES**.



Llegado el momento de resucitar uno de los mitos del sello **Nintendo**, que mejor forma de hacerlo que recurriendo al mismo equipo que brindó, ocho años atrás, el mítico *Metroid* de **SNES**. Nadie como ellos para explotar, una vez más, las señas de identidad de la saga *Metroid* (acción y exploración) y crear una aventura tan absorbente que tendrás que llevarte la **GBA** a todas partes. ***Metroid Fusion*** enfrenta a **Samus Aran** a una nueva raza de parásitos, dispersos por un intrincado mapeado repleto de paredes falsas, túneles ocultos y trampas, muchas trampas. Una vez más, **Samus** empezará de cero para ir adquiriendo sus habilidades clásicas (misiles, la capacidad de adoptar la forma de una bola, etc.) y otras totalmente nuevas, exclusivas para esta entrega **GBA**. Los gráficos, parecidos a los del *Metroid* de **SNES**, derrochan colorido y son un prodigio de buena animación, en especial los jefes finales. Pero lo fuerte de los *Metroid* ha sido siempre su apasionante mecánica y esta entrega portátil no es una excepción. Una vez que entres en el juego, no serás libre hasta acompañar a **Samus** en la consabida cuenta atrás final. Serán 10-15 horas que no olvidarás en mucho tiempo. **NEMESIS**



Metroid Fusion es el mejor juego aparecido en **GBA** en cuanto a presentación. En la aventura serás testigo de un sinfín de intros.

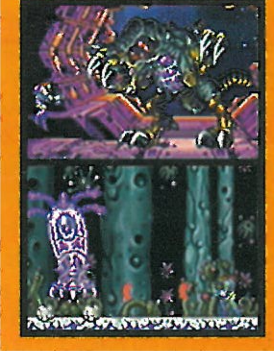


Metroid Fusion es la 4ª entrega de la saga. La anterior apareció 8 años atrás, en SNES

Jefazos

En ***Metroid Fusion*** encontrarás más de uno, y todos impresionantes...





Género > Acción Formato > Cartucho [64 MB] Compañía > Nintendo Programador > Nintendo Jugadores > 1
Áreas > 7 Horas de Juego > 10-15 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí [3 Partidas]

GRÁFICOS 9,3
Es difícil destacar algo sobre los demás, ya que todo es absolutamente soberbio: la ambientación, los efectos gráficos, la animación, el colorido, el diseño de los jefes, las *intros*...

MÚSICA / FX 9,0
Se agradece la incorporación del modo de sonido para «cascos», la mejor forma de apreciar la fantástica música del juego. No faltan las notas musicales a lo *Encuentros En La 3ª Fase*, típicas de *Metroid*.

JUGABILIDAD 9,6
Su combinación de exploración y acción sigue funcionando como un reloj. Una vez que el cartucho entre en tu **Game Boy Advance** no serás capaz de sacarlo de ella hasta haber descubierto la última sala.

DURACIÓN 9,0
La calidad de ***Metroid Fusion*** y la posibilidad de interactuar con el futuro *Metroid Prime* de **GameCube** se encargarán de extender tu interés hacia este juego mucho más allá de lo que puedas imaginar.



GLOBAL 9,4

ESTE DICIEMBRE, 4 ESTRENOS DE CINE PARA LA PEQUEÑA PANTALLA.



SPLINTER CELL

EL SEÑORDE DE LOS ANILLOS™

007 NIGHTFIRE

HARRY POTTER

Estas 4 fantásticas novedades se unen a una larga lista de juegos apasionantes ya disponibles. Si no tienes una Xbox, se te acabaron las excusas.

Ya a la venta en

XBOX

www.xbox.com/es SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

a fondo
PLAYSTATION 2

HARRY POTTER
Y LA CÁMARA SECRETA

Salvo cuestiones estéticas, nada tiene que ver con la anterior entrega de La Piedra Filosofal. Un **argumento** más **terrorífico** y una **apariencia** más **adulta** hacen de esta aventura un título sin precedentes en el catálogo infantil de PlayStation 2.





*Merodear por la noche los alrededores de **Hogwarts** es muy peligroso, ya que a tu paso saldrán infinidad de criaturas salvajes...*

... pero el hechizo Lumus te permitirá auyentarlos, ya que si orientas el haz de luz de la varita a estos animales, terminarán por desaparecer.

El misterio, la intriga y sobre todo el terror desbordan la segunda entrega de *Harry Potter*. Una profunda narrativa infantil que **Eurocom**, bajo la supervisión de **EA**, ha sabido perfectamente adaptar dando una pincelada bastante más adulta que la anterior edición aparecida sólo en **PSone**, como consola doméstica. Y es que la película ha sido el mayor referente para modelar cada una de las ambientaciones que tienen cabida en el juego. La sinuosa casa de los **Weasly** en La Madriguera, las estancias de **Hogwarts** y sus alrededores, la Cámara Secreta... Todo ha sido recreado a imagen y semejanza del largometraje y con un mapa a disposición del usuario para no perderse y olvidar cuáles son sus tareas encomendadas. Pero el uso inteligente de luces y sombras, las acciones y movimientos de **Harry** y, sobre todo, las composiciones musicales han sido las que han sembrado la constante sensación de miedo en todo el juego. Pero no nos equivoquemos, se trata de un miedo apto para todos los públicos. Así pues, las bestias sobrenaturales que aparecen, como el Sauce Boxeador, la araña gigante **Aragog** o el altivo basilisco regido por la perversa mente de **Lord Voldemort**, no son tan agresivas como parecen, y la beleicosa voz que escucharemos durante la aventura no supondrá ningún peligro, ya que simplemente será quién nos guíe hasta el objetivo final. La mecánica ideada ha sido un gran acierto, ya que además de revivir lo que **J.K. Rowling** describió en su novela, el jugador aprenderá diferentes hechizos y a utilizarlos a su antojo, acudir al Club de Duelo y a golpe de *Flipendo* abatir al oponente, disputar duros encuentros de *Quidditch* o ayudar a otros personajes resolviendo *puzzles* o afrontando divertidos minijuegos. Sin duda, una jugabilidad muy entretenida.





*Si **Harry** tropieza por la noche con algún Precepto restarán puntos a la Casa Griffindor. Haz buen uso de sus sigilosos movimientos y nunca te cazarán.*



FOLIO MAGI
Rúne 101 cromos para coleccionar y vender.



TIENDA DE LOS WEASLY
Con las grageas de sabores compra artículos de broma.



HEDWIG
Dale una delicia de lechuza y te ayudará en la aventura.



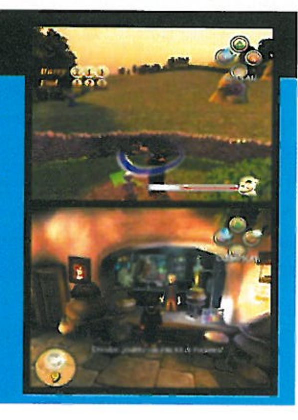


Por el día acudirás a clases de vuelo donde aprenderás a manejar la escoba, introduciéndote por los aros luminosos.



Ranas de chocolate, grageas de todos los sabores... se ocultan en cualquier lugar del Castillo, pero la mayoría se hallan entre los libros de las estanterías.

Para formar parte del Club de Duelo, **Lockhart** te pedirá que halles el Libro Reglamentario de Hechizos.



Cada enemigo es vulnerable a un hechizo. Conoce su punto débil, apunta con la varita y di la palabra mágica

Misiones

Todos y cada uno de los acontecimientos más importantes descritos por **J.K. Rowling** en su segunda novela aparecerán durante la aventura, como «desgnomizar» el jardín de la señora **Weasly** o comprar en el Callejón Diagón, y otros muchos han sido ideados por **EA**. La mayoría de ellos se nos presentarán a modo de minijuegos o nos propondrán resolver singulares *puzzles*.



Asimismo, el control sobre el personaje es una delicia, ya que **Potter** podrá arrastrarse por el suelo, coger objetos, andar sigilosamente u ocultarse tras puertas y muros. Sólo un fallo, al no poder realizar giros de 180 grados, la cámara nos dejará más de una vez vendidos al enemigo. Además, haciendo gala de una «mágica» licencia, **EA** ha reproducido fielmente el aspecto de los personajes principales y secundarios, salvo incorporaciones de última hora (como el Profesor **Lockhart**) y ha contado con todo el equipo de actores españoles que prestaron sus voces a los protagonistas de la película para doblar íntegramente el juego. En definitiva, ***La Cámara Secreta*** es un deleite para todo fan de la saga. **ANNA**

Género > Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > EA Games Programador > Eurocom Jugadores > 1
Hechizos/Pociones > 14 Cromos > 101 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (183 KB)

GRÁFICOS 8,9
Fiel reproducción de personajes y escenarios, los cuales poseen un alto grado de detalle en texturas y colorido. Buen uso de luces y sombras. Lástima que la cámara sea tan pobre.

MÚSICA / FX 9,2
Brillante apartado, pues las voces al castellano son del equipo de actores que doblaron a los personajes del filme. Emocionantes composiciones musicales que nada tienen que envidiar a las de **John Williams**.

JUGABILIDAD 9,0
Dos formas de juego: de día aprender a ser un buen mago y de noche utilizar todo lo aprendido. Además, **EA** ha ideado una gran variedad de acciones y movimientos, y los hechizos son utilizados a antojo del jugador.

DURACIÓN 9,0
Una aventura bastante extensa, ya que reproduce los acontecimientos más importantes que **Chris Columbus** ha adaptado a la gran pantalla con minijuegos, enemigos a abatir y *puzzles* a resolver.



a fondo PSONE

HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA

Una aventura menos lineal y con mucha más acción. La segunda entrega de Harry Potter presenta una **nueva y mejor jugabilidad** que La Piedra Filosofal.



EXPELLIARMUS!!!
Encantamiento de desarme que aprenderás en clases del profesor **Lockhart**. Para ello, pulsa los botones que te indican.

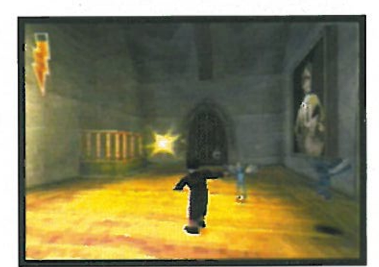


FOLIO MAGI
Colecciona cromos de célebres magos ayudando a personajes de la historia o superando pruebas.



Antes de jugar al Quidditch, tendrás que superar dos duras pruebas como ésta.

Aprovechando el diseño de muchos de los escenarios que se desarrollaron para *La Piedra Filosofal*, **Argonaut Games** ha creado una aventura bastante más entretenida que en la anterior edición. Pues, aunque recorreremos lugares ya visitados, la mecánica de juego es totalmente diferente. Esta vez aparecerán más elementos de plataformas basados en la resolución de *puzzles* y en la superación de divertidos minijuegos. También tendrán cabida duelos de magia, en los que seremos testigos de un gran despliegue de efectos visuales, aunque seguiremos sin poder utilizar libremente los hechizos según nuestras apetencias. Y los enfrentamientos con enemigos finales no se limitan sólo a derrotar a **Lord Voldemort**. En definitiva, ***La Cámara Secreta*** es una aventura menos linial y promete mucha más acción. Además, uno de los mayores alicientes de este título es la posibilidad de activar fases *Bonus* (*Gringotts* y el Callejón Diagón) al ir completando objetivos en la aventura. Gráficamente ha sido mejorado, pues goza de un motor gráfico más suave, un diseño de personajes cercano a la realidad y ambientaciones más adultas. **ANNA**



Club de Duelo

A lo largo de la aventura tendrás que hacer frente a otros magos. Apunta a tu rival con la varita, lánzale un hechizo y si superas los tres *rounds* serás recompensado con puntos para la casa *Griffindor*.



Género > Aventura Formato > CD-ROM Compañía > EA Games Programador > Argonaut Games Jugadores > 1
Cromos > 24 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (3 Bloques)

GRÁFICOS 8,9
Aunque la mayoría de las localizaciones son de la primera entrega, éstas han sido mejoradas con un alto grado de detalle. Motor gráfico renovado y diseño de personajes inspirados en los de la película.

MÚSICA / FX 8,7
Sin ser una maravilla, la banda sonora cumple su cometido. Las voces al castellano, al igual que la versión de **PS2**, pertenecen al equipo de actores que ha doblado la película ***La Cámara Secreta***.

JUGABILIDAD 8,9
Sin duda es el apartado más renovado con respecto a *La Piedra Filosofal*, pues con la misma sencillez de la que hacía gala, se han incorporado a la aventura más combates, minijuegos y *puzzles*.

DURACIÓN 8,8
Más que longevo es intenso. El juego condensa los momentos más emocionantes de la novela y además ofrece la posibilidad de activar fases *Bonus* en *Gringotts Bank* y en el Callejón Diagón.







Para vencer al peor tirano hay
que ser más zorro que él.











avance PLAYSTATION 2

HAVEN: CALL OF THE KING

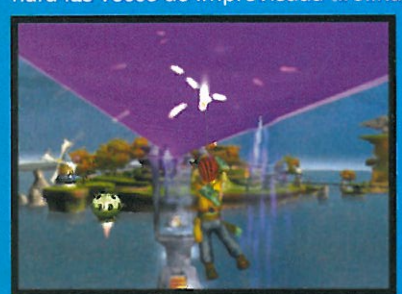
El género **predilecto** de los británicos es llevado al **límite** con Haven: Call Of The King. La nueva **dimensión** de los plataformas se hace **realidad** estas navidades gracias a PlayStation 2.

Tras permanecer varios meses en la sombra, con *Crash Bandicoot: Wrath Of Cortex* como último título en su haber, los británicos **Traveller's Tales** se han propuesto liderar la actual generación de plataformas 3D con su más ambicioso proyecto. ***Haven: Call Of The King*** presenta un amplísimo desarrollo basado, lógicamente, en las plataformas, pero que abarca géneros tan dispares como la conducción o el *shoot'em-up*. Dicho desarrollo podría calificarse como «universal», ya que en cada partida es fácil pasar en pocos minutos de buscar ciertos *items* específicos en un poblado a surcar el espacio a bordo de una rápida nave, pasando por escenarios en los que tendremos que ganar una carrera a bordo de un *buggy* o incluso vencer a un dragón montado en un *Jet Pack*. Pese a que el control de nuestro personaje y la detección de colisión con el entorno se nos antoja algo exigente, las posibilidades son innumerables. **Haven** es capaz de nadar, agacharse, deslizarse, realizar saltos dobles, hacer picados, utilizar su yoyó como arma y como tirolina... y todo ésto en las escenas «de a pie», ya que cada uno de

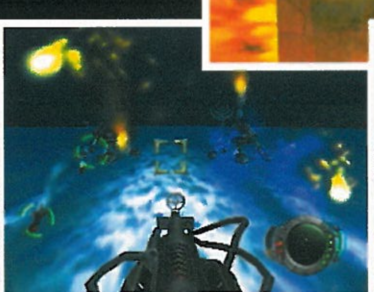


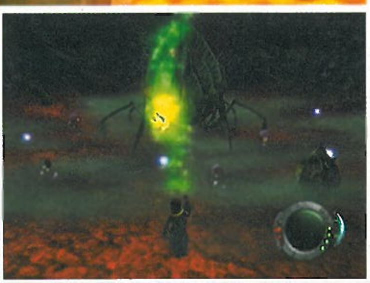
Armamento

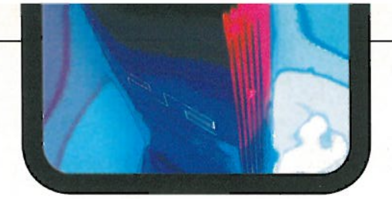
Inicialmente, **Haven** contará con la ayuda de su escudo y de su yoyó, que también hará las veces de improvisada tirolina.











Traveller's Tales, los más experimentados en plataformas 3D, saltan las barreras impuestas por el género con Haven: C.O.T.K.









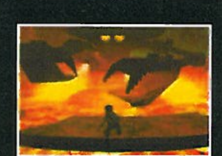
*El potentísimo engine 3D de **Haven** hace gala de inmensos escenarios repletos de personajes, elementos y efectos visuales de todo tipo. Los escenarios son mostrados en su totalidad en todo momento, sin ningún tipo de niebla o popping.*

los vehículos posee sus características específicas y diferentes armas e *items* que podremos recoger. Junto al original desarrollo del título de **Traveller's Tales**, encontraremos un motor gráfico y un diseño visual más original aún, plasmado en el juego directamente desde la prodigiosa mente del ilustrador **Rodney Matthews**, famoso por el diseño de *Shadowmaster*, por portadas del grupo *Asia* y por logos de compañías como **Bizarre Creations** o la misma **Traveller's Tales**. El motor gráfico creado exclusivamente para ***Haven*** permite mostrar unos 250 personajes poligonales complejos, inmensos escenarios sin ningún tipo de niebla o *popping* e impresionantes efectos de iluminación, todo esto sin sacrificar un solo fotograma por segundo (se mantiene en todo momento a 50 *fps*.). Otros aspectos que harán que ***Haven*** se convierta en el mejor plataformas de la temporada, son la inclusión del día y la noche, su longevidad que según **Traveller's Tales** supone un mínimo de 60 horas, y textos y voces doblados a un cómico castellano con fuerte acento inglés. DOC

Vehículos

Una de las características más originales de ***Haven*** es la posibilidad que da al jugador de usar una buena cantidad de vehículos durante el juego. Entre estos vehículos encontraremos un *buggy* (que ganaremos en una carrera), una nave espacial (para viajar a otros planetas) e incluso un *Jet Pack* armado para eliminar a un dragón.





FINAL BOSSES
Al final de determinadas zonas del juego nos encontraremos con gigantescos jefes.



HABILIDADES
Haven es capaz de realizar saltos dobles, andar agachado, deslizarse, nadar, hacer picados, etc.



PÁJARO ROBOT
Si recogemos un determinado número de plumas, seremos ayudados por este simpático robot.



INTERACCIÓN
Al igual que en títulos como *Jak & Daxter*, será imprescindible hablar e interactuar con los nativos de cada zona para conseguir *items* o avanzar en el juego.

Género > Plataformas 3D   Formato > DVD-ROM   Compañía > Midway   Programador > Traveller's Tales   Jugadores > 1
Escenarios > 46 zonas   Vehículos > 5   Texto/Doblaje > Castellano/Cast-   Grabar Partida > Memory Card [68 KB]

GRÁFICOS 9,3



Aunque las animaciones de los personajes son algo artificiales, el motor gráfico creado por **Traveller's Tales** muestra unos inmensos escenarios repletos de personajes, detalles y todo tipo de efectos visuales.

MÚSICA / FX 8,9



La banda sonora orquestada le da un inconfundible aire épico al título de **Traveller's Tales**. Las voces, en castellano, poseen un marcadísimo acento inglés que las hace muy cómicas.

JUGABILIDAD 9,0

La dificultad para manejar a nuestro personaje y la exigente detección de colisiones que presenta, contrasta con lo variado de su desarrollo y la multitud de posibilidades que este título ofrece.

DURACIÓN 9,3



Traveller's Tales asegura que para completar su título estrella de la temporada tendremos que emplear un mínimo de 60 horas de juego, tiempo similar al necesario para completar la mayoría de *RPG's*.



a fondo XBOX

BLINX: THE TIME

La **cuarta dimensión** nace en Xbox. La filosofía y estética típica del **Sol Naciente** son los pilares de esta **original** creación.

Olvidemos por un momento que el tiempo es una sucesión de hechos que se miden por el movimiento del Sol y de la Tierra. Olvidemos que lo hecho jamás puede ser deshecho y pensemos que, por un instante, existe la posibilidad de poder controlar el transcurso del tiempo. Sólo así entenderemos y comprenderemos ***Blinx***. **Artoon Co.** ha roto con todos los esquemas de los plataformas 3D para dar vida al primer juego en 4D. Un título en el que a lo largo de 40 niveles el jugador deberá aprender a manejar las directrices del tiempo. Retroceder, adelantar, avanzar a cámara lenta o rápida, grabar... En definitiva, es como si hiciésemos nuestro propio montaje cinematográfico. Pero para ello, deberemos reunir «cristales del tiempo» y hacer combinaciones correctas, pues sólo de este modo **Blinx** obtendrá acciones especiales. Y es que su único objetivo es evitar que estos cristales caigan en malas manos. De tal modo que, armados con una aspiradora, ayudaremos al acicalado gato a «limpiar» todos y cada uno de los 10 mundos, donde nos esperan curiosos monstruos e infinidad de desafíos. Empezaremos la aventura con una aspiradora con

Cuantas más Medallas Gato recojas, más objetos curiosos desbloquearás, como la aspiradora Jaguar.

La aspiradora, además de limpiar la ciudad, sirve para atacar a los enemigos. Succiona un objeto y lánzaselo. Dependiendo de cuál utilices de las 8 disponibles será más o menos eficaz.

*Algunas veces necesitarás que dos personajes realicen distintas acciones a la vez para abrir puertas o para acceder a ciertos lugares. Para ello, duplica a **Blinx** con la opción de Grabar.*



INTENTO (3 CORAZONES)
Retrocede en el tiempo y tendrás otra oportuinidad.



ADELANTE (3 DIAMANTES)
Con barrera protectora avanzarás rápidamente.



PAUSA (3 LUNAS)
El tiempo se detendrá pero tú no.

Demos

Blinx ofrece la posibilidad de conocer 4 títulos más de **Microsoft** en *demos* jugables (*RalliSport Challenge*) o en vídeo como *Tork*.





SWEEPER





En los 10 mundo te esperan 3 misiones y un duro duelo contra un monstruo del tiempo. Cada final boss posee su técnica de ataque y su punto débil. Descúbrelo.











funciones básicas, pero según avancemos y ganemos dinero, podremos comprar aparatos más potentes o *gadgets* indispensables para poder progresar. Asimismo, al coleccionar Medallas Gato (ocultas en lugares recónditos) activaremos nuevos y genuinos objetos.
A simple vista ***Blinx*** puede parecer un juego destinado a un público infantil, personajes entrañables, argumento de fantasía, escenarios caóticos con un remarcado estilo manga... Pero nada más lejos de la realidad. Su complicado desarrollo requiere ejercitar la memoria, tomar decisiones sobre el desenlace de las acciones y un manejo del mando extraordinario. Además, la estética de **Blinx** es todo un despliegue cultural, ya que muchas de sus localizaciones están inspiradas en las obras del pintor **M.C. Escher** (autor de *Tres Mundos*). **ANNA**

> Divertido como muchos, original como ninguno. Artoon nos enseña a controlar el tiempo

El Súper

Aquí podrás comprar potentes aspiradoras, trajes especiales, etc. con el dinero reunido durante las misiones.



GRABAR (3 ESMERALDAS)
Una copia de ti repetirá lo que acabas de hacer.



LENTO (3 ESTRELLAS)
Todo va a cámara lenta menos tú.



ATRÁS (3 CRUCES)
Devolverás los objetos rotos a su estado anterior.

Género > Plataformas 4D Formato > DVD-ROM Compañía > Microsoft Programador > Artoon Co. Jugadores > 1
Mundos > 10 Niveles > 40 Aspiradoras > 8 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Disco Duro

GRÁFICOS 8,9
Salvo el movimiento de la cámara, que es un poco incontrolable, este apartado es brillante. Diseño de personajes y escenarios entrañables, con un remarcado estilo manga, y un *engine* bastante correcto.

MÚSICA / FX 8,5
Las melodías van acorde con su estética, simpáticas y muy japonesas. Lo mejor, los efectos de sonido al realizar «acciones del tiempo». Lástima que nuestro querido amigo el gato sea mudo. No hay voces.

JUGABILIDAD 9,0
Posee una mecánica compleja en cuanto a que tendremos que aprender a manejar el tiempo, pero es muy divertida y sólo es cuestión de práctica. Además, el control sobre el personaje es bueno.

DURACIÓN 8,8
Visitar los 10 mundos para acabar con los monstruos del tiempo llevará dedicación. Además, el jugador podrá afrontar misiones secundarias y disfrutar de 2 vídeo *demos*, 2 *demos* jugables y 1 curioso vídeo.



a fondo

PLAYSTATION 2 / XBOX

EL SEÑOR D

Uno de los títulos más esperados por la legión de seguidores de las obras de Tolkien ya ha llegado a las estanterías de las tiendas. Es hora de comprobar si representa dignamente su estirpe.

Tras la adaptación de la película que realizó **Electronic Arts** para **PS2**, es ahora **Vivendi** la que lanza un título basado, esta vez, en la obra literaria de **Tolkien**. Para llevar a cabo semejante misión, se ha optado por una aventura de acción clásica en tercera persona en la que podremos controlar a tres de los integrantes de *La Comunidad*: **Aragorn**, **Frodo** y **Gandalf**. La historia parte de *Hobitton*, donde el joven **Bolsón** se prepara para emprender su viaje. Inspeccionando los grandes escenarios, deberemos llevar a cabo diferentes misiones, como encontrar a los demás *hobbits* (**Merry**, **Pippin** y **Sam**). El control se realiza con el *stick* analógico. Cada personaje cuenta con sus propias habilidades: **Frodo** se defiende con un bastón de madera, puede lanzar piedras para despistar a los enemigos y, por supuesto, hacer uso del Anillo Único para volverse invisible, aunque deberá hacerlo con precaución. Si lo utilizamos muy a menudo, su nivel de «corrupción» aumentará, además de poder ser localizado fácilmente por los terribles Jinetes Oscuros. **Aragorn**, por su parte, utiliza con destreza su espada y un arco con munición infinita (estas secciones del juego son las que más recuerdan al anterior lanzamiento de los programadores, *Drakan: The Ancients' Gates*). **Gandalf** el Gris, por su parte, utilizará la magia (contaremos con varios tipos de hechizos, desde bolas de fuego a explosiones de energía que dañan a todos los enemigos cercanos). El desarrollo del juego, pese a lo que pudiera parecer, se centra más en la acción que en la aventu-

El juego de Vivendi Universal se basa más en la acción que en la aventura para narrar la odisea de La Comunidad Del Anillo



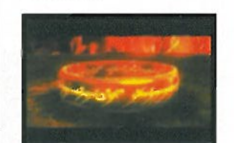


Gandalf el mago iluminará el camino de sus compañeros con su bastón.

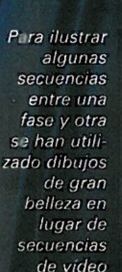




ESCENARIOS
A lo largo de la aventura visitaremos *Hobbiton*, *Bree*, las Minas de Moria o *Rivendel*.



EL ANILLO ÚNICO
El causante de todos los males deberá ser destruido donde se creó.



Para ilustrar algunas secuencias entre una fase y otra se han utilizado dibujos de gran belleza en lugar de secuencias de vídeo





En las Minas de Moria deberemos orientarnos a través de un complicado laberinto, hasta llegar al enfrentamiento en el puente.





E LOS ANILLOS:
LA COMUNIDAD DEL ANILLO

Diferencias

Aparte del sonido Dolby Digital 5.1 del que hace gala la versión para la consola de **Microsoft**, encontraremos diferencias en el desarrollo de algunas de las fases.



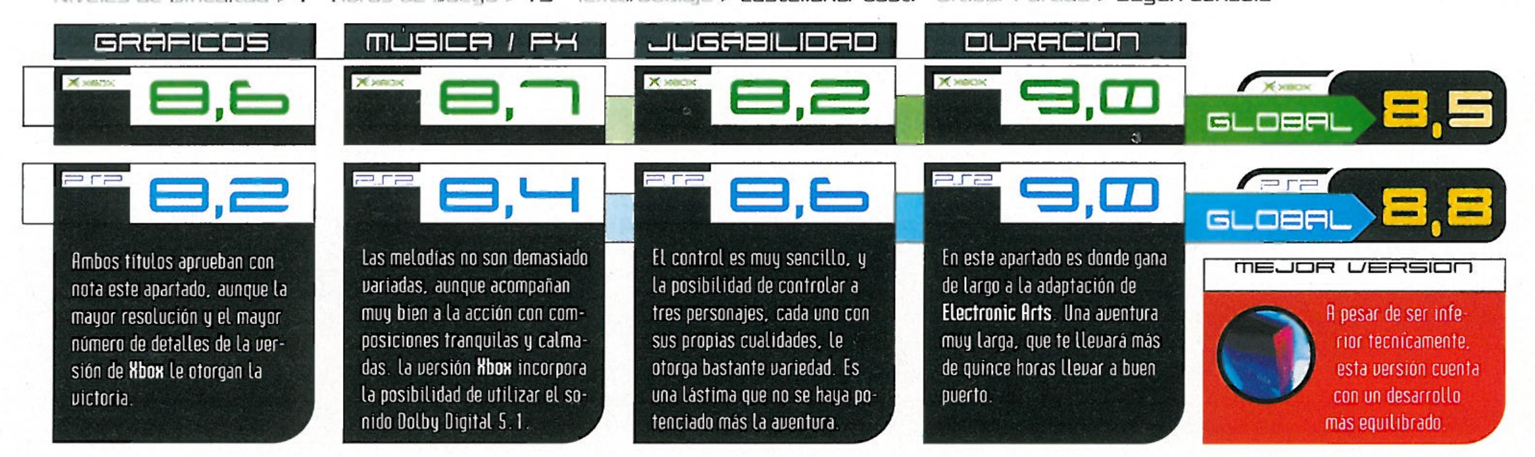
Gráficamente el juego mantiene un buen nivel, con unas recreaciones bastante acertadas de la Tierra Media



Aragorn *hará gala de un repertorio de combos no muy amplio, aunque sí bastante efectivo. Además, podrá utilizar la vista en primera persona para apuntar a los enemigos con el arco que lleva a la espalda.*

ra. La exploración de los escenarios es, básicamente, el único elemento de aventura que encontraremos a lo largo del juego, aparte de algunos *puzzles* de lo más sencillo. Gráficamente no desentona en ningún aspecto (salvo que el diseño de los personajes nos pueda parecer algo extraño al no coincidir con los de la película). La versión para la consola de **Microsoft** es, lógicamente, bastante superior en este aspecto. Musicalmente el título está muy logrado, con unas melodías que ambientan perfectamente el desarrollo de la acción con los tintes épicos que requiere el juego. Desde luego que la licencia podía haber sido mucho mejor aprovechada, pero está claro que los *fans* de la obra de **Tolkien** no se van a sentir nada decepcionados. Por último, cabe destacar que en el juego de **Vivendi Universal** seremos testigos de algunos capítulos omitidos en la versión cinematográfica de **New Line**, como el encuentro con **Tom Bombadil**. DANI3PO

Género > Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > Vivendi Universal Programador > Surreal Software Jugadores > 1
Niveles de Dificultad > 1 Horas de Juego > 15 Texto/Doblaje > Castellano/ Cast. Grabar Partida > Según Consola



	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	8,6	8,7	8,2	9,0	8,5
PS2	8,2	8,4	8,6	9,0	8,8

Gráficos: Ambos títulos aprueban con nota este apartado, aunque la mayor resolución y el mayor número de detalles de la versión de **Xbox** le otorgan la victoria.

Música / FX: Las melodías no son demasiado variadas, aunque acompañan muy bien a la acción con composiciones tranquilas y calmadas. La versión **Xbox** incorpora la posibilidad de utilizar el sonido Dolby Digital 5.1.

Jugabilidad: El control es muy sencillo, y la posibilidad de controlar a tres personajes, cada uno con sus propias cualidades, le otorga bastante variedad. Es una lástima que no se haya potenciado más la aventura.

Duración: En este apartado es donde gana de largo a la adaptación de **Electronic Arts**. Una aventura muy larga, que te llevará más de quince horas llevar a buen puerto.

MEJOR VERSIÓN

A pesar de ser inferior técnicamente, esta versión cuenta con un desarrollo más equilibrado.

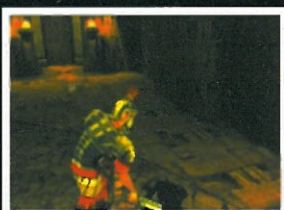
a fondo GAMECUBE

ETERNAL DARKNESS

Pon a prueba tú **cordura** y tu resistencia mental con una **aventura** que te traslada a un viaje temporal para salvar a la humanidad de la amenaza de los **Antiguos**.

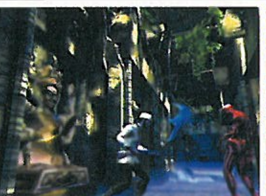


Con bastante retraso con respecto al lanzamiento en los **Estados Unidos**, por fin llega hasta nosotros la aventura que ha cautivado a medio mundo. ***Eternal Darkness*** nos propone un viaje sin retorno hacia lo más profundo de nuestra consciencia, allí donde residen nuestros temores más ancestrales y nuestros miedos más irracionales. La historia gira alrededor de una familia, los **Roivas**, y una gran casa, situada en *Rhode Island*, en la costa Este de los **Estados Unidos**. Todo comienza cuado **Alexandra Roivas**, una joven estudiante de nuestros días, recibe una llamada en mitad de la noche. Su abuelo **Edward** ha muerto en la mansión familiar en extrañas circunstancias. A través de la investigación de este crimen **Alex** descubrirá que sus antepasados estaban enfrascados en una batalla contra un mal más antiguo que el propio hombre. Cuando encuentra el libro de la Oscuridad Eterna, **Alex** irá reviviendo uno por uno, en la piel de diferentes personajes, todos los capítulos de esta lucha, que no sólo atañe a su familia. A lo largo de la historia, personas normales fueron «elegidas» para representar un papel más o menos decisivo en esta historia. Los capítulos nos transportarán desde la época de los romanos a la Primera Guerra Mundial, pasando por la Edad Media. Visitaremos lugares tan dispares como un templo de **Camboya**, la antigua **Persia** o la catedral de **Reims**. El sitema de juego elegido para recrear semejante epopeya es la aventura en tercera persona aunque, pese a lo que pueda parecer, poco tiene que ver con la saga *Resident Evil*. El control es mucho más ágil, y nuestro personaje responderá a



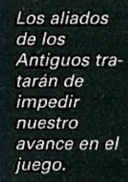








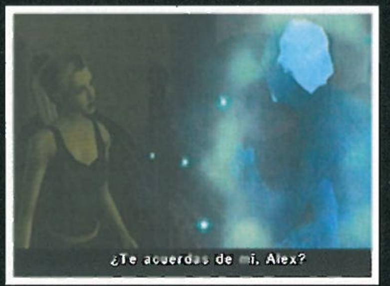




Los aliados de los Antiguos tratarán de impedir nuestro avance en el juego.



: SANITY'S REQUIEM



Los textos del juego han sido traducidos con gran acierto al castellano, sobre todo teniendo en cuenta la densidad de los mismos en ciertos puntos.











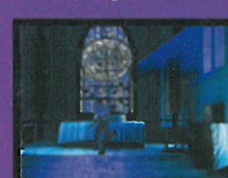
nuestras órdenes con una inmediatez absoluta. Los encuentros con los numerosos enemigos se verán saldados con un sistema que nos permite apuntar a cualquier parte de su cuerpo (por ejemplo, si atacamos a su cabeza el monstruo en cuestión se quedará parado golpeando al aire). Además, podremos empuñar armas tan dispares como espadas, mazos, escopetas o rifles de asalto. Aparte de los enemigos, nuestra principal labor será resolver *puzzles* (ninguno demasiado complicado) y encontrar las páginas del libro maldito para seguir avanzando. La magia también estará presente, con hechizos que crearemos a base de combinar *runas*, que nos permitirán recuperar vida, invocar entes que nos ayuden o recuperar salud mental (uno de los pilares del juego). Técnicamente el juego no llega a sorprender (al menos en lo que a gráficos se refiere), pero sin duda es lo de menos en un juego tan absorbente, peculiar y perturbador como este ***Eternal Darkness***. ➪ DANI3PO

La aventura nos llevará a visitar lugares tan dispares como la antigua Persia, la catedral de Reims o los pozos de petróleo del Golfo Pérsico

Versión Nintendo 64

Los programadores de **Silicon Knights** planearon el lanzamiento de ***Eternal Darkness*** en un principio para **Nintendo 64**. El juego se encontraba ya bastante avanzado cuando decidieron trasladar el juego a **GameCube**, ante la desaparición de la 64 *bits* de **Nintendo**. Aquí tenéis algunas curiosas imágenes de aquella versión.





Género > Aventura   Formato > Mini DVD-ROM   Compañía > Nintendo   Programador > Silicon Knights   Jugadores > 1   Fases > 12   Niveles de Dificultad > 1   Texto/Doblaje > Castellano/Inglés   Grabar Partida > Memory Card (15 Bloques)

GRÁFICOS  8,9

El motor 3D utilizado no llega a ser brillante. Se nota que el juego fue pensado en un primer momento para **Nintendo 64**. El diseño de los enemigos es bastante simplón, pero la animación es excelente.

MÚSICA / FX  9,5

El sonido Dolby Digital Pro Logic II cobra el protagonismo total en este apartado. La música sólo aparece en momentos álgidos, pero cuando lo hace queda patente la maestría de la composición.

JUGABILIDAD  9,4

El desarrollo de la aventura es variado, intenso y completamente absorbente. Te costará separarte de la consola. El control es tan intuitivo que no te costará nada hacerte con él desde el primer momento.

DURACIÓN  9,1

Más de diez horas de juego (dependiendo siempre de tu habilidad) te esperan en esta aventura. Si completas una vez el juego podrás acceder a secretos que te revelarán partes oscuras de la historia.





TONY

El **mejor** juego de Skateboard irrumpe, un año **más**, en el universo lúdico para demostrar que la **saga** protagonizada por Tony Hawk, una de las más **imitadas**, seguirá siendo **única** e inigualable.

Uno de los nuevos movimientos es el Spine Transfer, que te permitirá pasar al otro lado de los verts pulsando R2.

Extras

Junto a los divertidos vídeos, ***THPS4*** hace gala de dos editores de escenario y de personaje, y de un nuevo sistema para conseguir tablas, escenarios y accesorios secretos a través del dinero conseguido en las misiones.

La experiencia adquirida con *THPS3*, primer título de la saga diseñado para la generación de los 128 *bits*, permite a **Neversoft** evolucionar su original concepto de juego y su potente motor gráfico con ***Tony Hawk's Pro Skater 4***. Un año más, la creación de **Neversoft** promete convertirse en el estandarte del deporte alternativo y en obligada referencia para los futuros títulos basados en dicho género. En esta ocasión, la novedad más importante introducida en la saga es la libertad de acción, implementada de un modo similar en *Aggressive Inline* (aunque anunciada meses antes de su aparición por **Neversoft**). Cada uno de los 11 niveles de que consta el juego, posee 16 diferentes misiones (21 si completamos todas) que deberemos activar hablando con alguno de los personajes que pululan por el escenario. Junto a misiones ya conocidas como la de encontrar las letras que forman la palabra SKATE o la de conseguir medalla en una competición (que ahora están improvisadas por el escenario), encontraremos otras mucho más originales e hilarantes, como la de ganar un

El nuevo sistema de misiones y el modo On-line hacen infinita la vida útil de Tony Hawk's 4



juego a un tenista (utilizando nuestra tabla como raqueta), salvar a un pintor de las fauces de un tiburón lanzándole una gran esfera de acero decorativa o evitar el robo de un coche agarrándonos a su paragolpes trasero. Dicho movimiento, llamado *Skitching*, se une a un abultado repertorio que presenta nuevos movimientos especiales y algún que otro truco gené-

Tony Hawk's Pro Skater 4 ofrece posibilidades de juego On-line tanto para los usuarios de **PS2** como para los de **Xbox**.

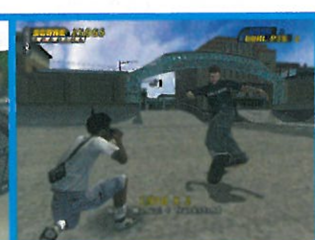






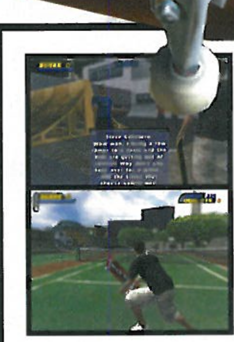
HAWK 4

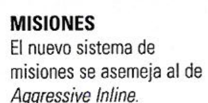
rico como el manual *Handplant*. Técnicamente, tanto la versión creada para **PS2** como la de **Xbox** han evolucionado significativamente con respecto a su predecesor. Los modelos 3D son prácticamente idénticos a los de *THPS3*, pero los escenarios son ahora mucho más extensos, poseen mucho más detalle y están repletos de elementos (vehículos, personas, etc.). En este apartado, es la versión creada para **Xbox** la que se lleva la palma, con una resolución algo más alta que la de **PS2** y un *frame rate* algo más alto y estable. Por otro lado, **PS2** posee un control más intuitivo y más preciso que la máquina de **Microsoft**, sobre todo gracias a los cuatro botones laterales. La banda sonora de ***Tony Hawk's Pro Skater 4*** pone la guinda al título de **Neversoft**, con temas como *The Number Of The Beast* de *Iron Maiden*, *Oodles Of O's* de *De La Soul* o *T.N.T.* de *AC/DC*. Un año más, *Tony Hawk* se convierte en el rey del *skate* tanto en el ámbito lúdico como en el deportivo, gracias a un título que supera a todos sus competidores. ➾ DOC



Tony Hawk, *el patinador más famoso de la historia, realizando su movimiento Gymnast Plant sobre un borde.*







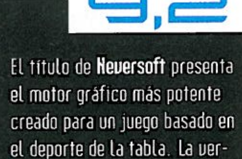


MISIONES
El nuevo sistema de misiones se asemeja al de *Aggressive Inline*.

VÍDEOS
THPS4 contiene vídeos con tomas falsas, caídas, acrobacias, etc.

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Activision Programador > Neversoft Jugadores > 1-2 Juego on-line > Sí
Niveles de Dificultad > 1 Escenarios > 12 Skaters > 15+4 secretos Texto/Doblaje > Inglés-Inglés Grabar Partida > Según Consola

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	9,3	9,2	9,2	9,0	9,3
PS2	9,2	9,2	9,3	9,0	9,3










Gráficos: El título de **Neversoft** presenta el motor gráfico más potente creado para un juego basado en el deporte de la tabla. La versión para **Xbox** posee mayor resolución y un mayor *frame rate* que la de **PlayStation 2**.

Música / FX: La genial banda sonora de ***THPS4*** mezcla el *Hip-Hop* con el *Rock & Roll*. Está compuesta por 35 temas de grupos como *Public Enemy, Zeke, System Of A Down, Muskabeatz, Iron Maiden, The Cult, N.W.A.*, etc.

Jugabilidad: La libertad de acción de su sistema de juego es su principal baza. El control es tan intuitivo como en anteriores entregas, con el añadido de una buena cantidad de nuevos movimientos.

Duración: Su particular curva de dificultad, su adictivo sistema de juego y su sistema para descubrir extras os mantendrá pegados a ***THPS4*** durante meses. Si le añadimos el modo *On-Line*, el juego se torna casi infinito.

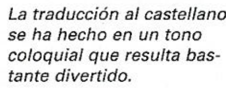
MEJOR VERSIÓN



La sencillez para conectarse a **Internet** y el motor gráfico de **Xbox** la proclaman vencedora.



La traducción al castellano se ha hecho en un tono coloquial que resulta bastante divertido.



GAMECUBE





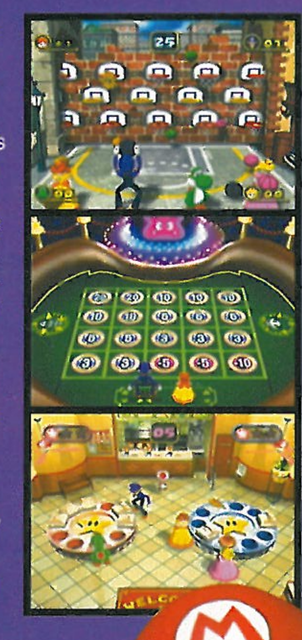
MARIO PARTY 4

Después de las tres entregas de Nintendo 64, **Mario Party** ve la luz para GameCube. Cinco tableros y cincuenta minijuegos nuevos para un título que sigue la estela de los anteriores.

Desde el primer vistazo nos damos cuenta de las grandes similitudes existentes entre este juego y los anteriores de la saga. La mecánica de *Mario Party 4* es básicamente la misma aunque cuenta con cincuenta minijuegos y cinco tableros nuevos (entre los que destaca un divertido parque de atracciones). La estética también se mantiene: escenarios coloristas y de aspecto infantil que, en esta ocasión han visto ampliadas sus dimensiones gracias a las mayores posibilidades que ofrece **GC**. Los personajes resultan un poco escasos y tampoco sorprenden mucho. Aparecen los viejos conocidos, como **Mario**, **Luigi**, **Donkey Kong**, **Yoshi**, **Peach** o **Wario**, y algunas incorporaciones que ya vimos en *Mario Tennis* (**Waluigi** y **Daisy**). Al tradicional *Party Mode* en el que recorremos el tablero por turnos alternando diferentes minijuegos, se añade el modo Historia para un sólo jugador. Este modo nos permitirá obtener minijuegos para poder practicar, siempre que contemos con la suficiente paciencia para ver cómo los jugadores manejados por la consola consumen sus turnos hasta que nos toque tirar. En definitiva, no es que aporte nada nuevo a los demás, pero su sencilla fórmula y sus diferentes posibilidades multijugador siguen siendo igual de divertidas que de costumbre. **SUPERNENA**

LOS MINIJUEGOS

En esta entrega, **Nintendo** y **Hudson** nos traen 50 nuevos minijuegos para todos los gustos. A medida que completemos el modo Historia, se nos irán activando minijuegos de los que podremos disfrutar individualmente. Están divididos en diferentes tipos según el número de jugadores y la forma de los equipos: 2 Vs. 2, 3 Vs.1, *Battle*... Como siempre, la temática y escenarios son de lo más variado: *puzzles*, memoria, puntería...



Género > Party Game Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Nintendo Programador > Hudson Jugadores > 1-4 Modos de juego > 3 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Memory Card (2 Bloques)

GRÁFICOS 9,0
Lógicamente, de mejor calidad que los de las entregas de **N64**, aunque en la misma línea plástica y colorista. La pena es que en algunos escenarios la calidad de las texturas dejan un poco que desear.

MÚSICA / FX 8,5
Este título cuenta con innumerables efectos de sonido para acompañar a cada suceso de la partida y los personajes cuentan con sus propios «gritos de guerra». La música, tal vez demasiado repetitiva.

JUGABILIDAD 9,3
La jugabilidad de este título es casi total. Cada minijuego tan sólo requiere el manejo de dos o tres botones, pero a pesar de esta sencillez resultará de lo más entretenido para jugadores de todas las edades.

DURACIÓN 9,0
Los juegos de tablero son un género que se puede disfrutar largo tiempo aunque, eso sí, para ello es necesario contar con tres amigos que nos acompañen en las partidas. Jugar sólo puede resultar soporífero.



GLOBAL 9,0


Disney
SQUARESOFT
KINGDOM HEARTS
Sólo tú puedes llenar de Luz la Oscuridad.
Una sombra diabólica amenaza el universo. Tú eres Sora, y tendrás que empuñar la llave espada, que te dará todo el poder para derrotar al mal de los Sincorazón. Con más de cien personajes de Disney y la aparición de los protagonistas de Final Fantasy, KINGDOM HEARTS reúne a dos de los nombres más grandes en el mundo de los videojuegos, en la mayor aventura épica de la historia. La llave es el Coraje.
www.kingdom-hearts.com
PlayStation 2
PODER VALOR FANTASIA EL OTRO LADO



PLAYSTATION 2 XBOX GAMECUBE

NBA LIVE 2003

La **saga** más veterana del mundo del baloncesto modifica el **sistema** como principal novedad.



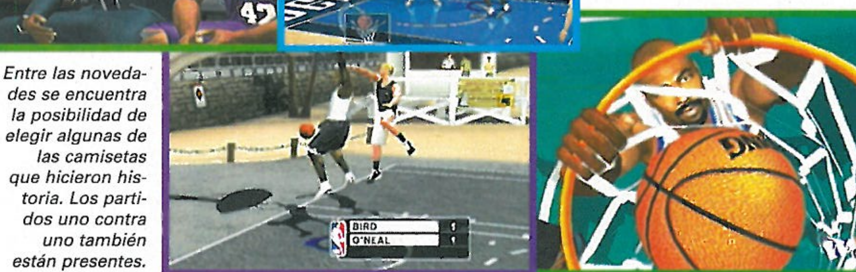
ICONOS
En la línea de *NHL*, se pueden distinguir las cualidades de los jugadores mediante cuatro tipos de símbolos (triples, tapones, defensa o saltador).



JASON KIDD
La imagen de la NBA ha estado ligada a jugadores como **A. Walker**, **Tim Duncan** o **K. Garnett**. En esta ocasión el honor recae en el base de **New Jersey**, **Jason Kidd**.



CAMBIO DE FRANQUICIA
Entre las novedades puede citarse la aparición de **New Orleans** en sustitución de **Charlotte**.



Entre las novedades se encuentra la posibilidad de elegir algunas de las camisetas que hicieron historia. Los partidos uno contra uno también están presentes.

Tras dos versiones para **PS2** y una para **GC** y **Xbox**, ***NBA Live 2003*** llega a los tres soportes simultáneamente. En las diferentes *betas* aparecía el base español **Raúl López** dentro de la plantilla de **Utah**. Sin embargo, la larga duración de su lesión ha hecho retrasar su debut en la NBA y en el juego. De todas formas el plantel de estrellas es impresionante, recogiendo a todos los jugadores en activo, junto a los mejores de otras épocas. La calidad gráfica es buena, destacando unas animaciones en las que pueden verse primeros planos de jugadores y entrenadores. Sobre la cancha hay que mencionar tres novedades importantes. La primera es la posibilidad de forzar personales en ataque, ganando la posición ante los rivales. La segunda es la inclusión del control *Freestyle* en el que, con el *pad* analógico derecho podemos realizar cambios de dirección, amagos y todo tipo espectaculares detalles técnicos. La última novedad en este apartado es la aparición, debajo de cada jugador, de un símbolo que refleja sus cualidades como tirador. Aunque los controles básicos no son muy complicados, dominar todos los secretos es bastante complejo. El resultado es un juego más consistente en el que se produce un mejor ajuste de las defensas y en el que el ataque permite hacer realidad cualquier tipo de canasta. En cuanto a opciones, no hay que mencionar novedades importantes, siendo lo más destacado el modo Franquicia, en el que se incluyen algunas gotas de *manager* y los tradicionales partidos uno contra uno. **CHIP & CE**

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > EA Programador > EA sports Jugadores > Según Versión Niveles de Dificultad > 4 Jugadores > NBA + Históricos Texto/Doblaje > Según Versión Grabar Partida > Según Consola

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	9,4	8,4	8,9	9,3	9,2
Xbox	9,5	8,4	9,0	9,3	9,2
PS2	9,4	9,2	9,1	9,3	9,3

















Todo el apartado gráfico es impresionante. Hay que destacar el lujo de detalles en la reproducción de los jugadores. Los primeros planos permiten observar las espectaculares animaciones faciales.

La versión de **PlayStation 2** es la única que incorpora comentarios en castellano, de la mano de **Sixto Miguel Serrano**. La música es similar en todas las versiones, predominando el *Rap* y el *Hip Hop*.

En este apartado destaca la mejora en el sistema defensivo. El sistema *Freestyle* permite realizar acciones espectaculares, aunque su configuración en el *pad* analógico derecho es un poco incómoda.

Solamente el modo Franquicia es casi eterno, sobre todo con la duración larga de las temporadas. Además, controlar todas las jugadas predefinidas, especialmente las de ataque, no es una tarea demasiado sencilla.

MEJOR VERSIÓN



La versión de **PS2** es más jugable y es la única que presenta comentarios en castellano.

AUTO MODELLISTA

Recordando los antiguos arcades de conducción, **Capcom** nos trae un juego para PlayStation 2 que hace gala de un entorno gráfico **espectacular**, además de una gran jugabilidad.



Las repeticiones, que podremos controlar a nuestro antojo, serán el apartado más espectacular del juego.

En un género tan competitivo como los juegos de carreras, hay dos maneras de triunfar. La primera es realizar un título clásico que supere todo lo visto hasta el momento (como hizo en su día **Sony** con *GT3*), y la segunda consiste en crear un juego diferente, que aporte algo nuevo. **Capcom** ha optado por esta segunda opción, y el resultado es este ***Auto Modellista***. La piedra angular del juego, al menos a primera vista, es la utilización del motor gráfico creado para la ocasión, llamado *Artistoon*. Gracias a él el juego hace gala de una apariencia que mezcla el estilo *cartoon* con el realismo de los coches reales, todos ellos perfectamente reconocibles. Una vez que nos acostumbremos a él, descubriremos que ***Auto Modellista*** tiene mucho más que ofrecer. El modo principal, llamado *Garage Life*, ofrece multitud de competiciones divididas en niveles, la posibilidad de «customizar» el vehículo hasta límites insospechados e incluso poder crear nuestro propio garaje. Las carreras derrochan nervio y tensión. A ello ayuda un control de lo más sencillo e intuitivo, en la línea de los grandes *arcades* clásicos. Si buscas un título diferente, innovador y que enganche desde el principio, es tu juego. DANI3PO



Garage Life

El modo principal del juego (algo parecido a *Gran Turismo*, aunque sin dinero) nos propone crear nuestra propia escudería. Desde diseñar las pegatinas del coche a cambiar el motor o los alerones, pasando por decorar el garaje con posters o herramientas.




Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Capcom Programador > Capcom Jugadores > 1-2
Coches > 7 Marcas Niveles de Dificultad > 5 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (283 KB)

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
9,2	9,0	9,3	9,1
El motor creado por **Capcom** para la ocasión produce unos escenarios llenos de detalles, además de unos vehículos perfectamente reconocibles. Incorpora también un selector de 50/60 Hertzios.	El sonido más conseguido es, sin duda, el rugir del motor de los coches. Las melodías son de lo más cañero, aunque quedan en segundo plano bajo los efectos de sonido.	El control es perfecto, y desde el primer momento estarás en disposición de ganar carreras. Los modos de juego (hay uno incluso para editar las repeticiones) son de lo más variado y divertido.	El gran número de carreras a tu disposición, la posibilidad de adaptar tu vehículo a tu estilo de conducción, reformar tu garaje... Son tantas las opciones que no te dejarán aburrirte a la primera de cambio.



PS2 — 9,2 GLOBAL

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO

La cultura del Anillo está de moda. Prueba de ello son los **dos títulos** que **coinciden** en el tiempo para la pequeña de Nintendo, cada uno completamente diferente en cuanto a temática.

Vivendi Universal ha decidido optar por el *RPG* (un género poco explotado en **GBA**, pero con grandes representantes como *Golden Sun*) para realizar su adaptación del primero de los tres libros de **J.R.R. Tolkien**. La idea parece buena en un principio, pero queda poco aprovechada en gran medida por culpa de las batallas, eje principal del juego. Aunque existe la posibilidad de controlar a cualquiera de los integrantes de La Comunidad, el desarrollo es prácticamente el mismo, presentando las posibilidades justas de diversión. Los entornos están realizados correctamente y la música no desentona. Recomendado para fanáticos del género o del universo **Tolkien**. DANI3PO

*La aldea de **Bree** será uno de los primeros escenarios que visitaremos en el juego. En ella tendremos que huir de los Nazgul.*

Batallas

En ellas nos enfrentaremos a orcos, trolls de las cavernas y demás criaturas malignas. Además, podremos escoger cualquier arma de todas las que llevemos en el inventario.

Género > RPG Formato > Cartucho (64 MB) Compañía > Vivendi Universal Programador > Pocket Studios Jugadores > 1
Horas de Juego> 20 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje >Castellano/- Grabar Partida > Sí

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
7,9	8,3	7,8	8,7
Los escenarios son bonitos, pero el diseño de los personjes (sobre todo el de los cuatro *hobbits*, que apenas se diferencian entre sí) dejan un poco que desear. No cuenta con secuencias animadas.	La música que acompaña casi siempre al juego ambienta bastante bien los acontecimientos, pero los efectos de sonido, sobre todo durante las batallas, son flojos.	El desarrollo de la aventura es algo monótono, y lo peor es que las batallas por turnos, lejos de animar la cosa, se convierten en aburridas. Lo mejor de todo, sin duda, es el seguimiento del texto literario.	Recomendado sobre todo para los que gozaron con la novela. La aventura es muy larga y te llevará más de veinte horas completarla, si tienes paciencia para acabarlo.



8,2
GLOBAL



Virgin Play y **SuperJuegos** te acercan el mundo del hockey sobre hielo a tu casa con el magnífico juego **NHL Hitz 2003**. Participa en este concurso y podrás optar a uno de los 5 primeros premios compuestos por 1 juego, 1 figura de Chris Pronger y 1 llavero, o a uno de los 15 packs compuestos por 1 juego y 1 llavero. Para entrar en el sorteo tan sólo tienes que enviar un mensaje con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 26 de diciembre.

¿Qué deporte practica Chris Pronger?

A) Badmington **B)** Petanca **C)** Hockey sobre hielo

SORTEO «NHL HITZ 2003»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **SUPERJUEGOS2**, **espacio + respuesta correcta.** Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número 5506 lo siguiente: **SUPERJUEGOS2 B**

GSMBOX Sin cables. Sin límites

Coste máximo por cada mensaje 0.90 Euros + IVA. Válido para todos los operadores. Los premios no podrán ser canjeados por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite para entrar en el sorteo: 26 de diciembre.

Foqrlo GAME BOY ADVANCE

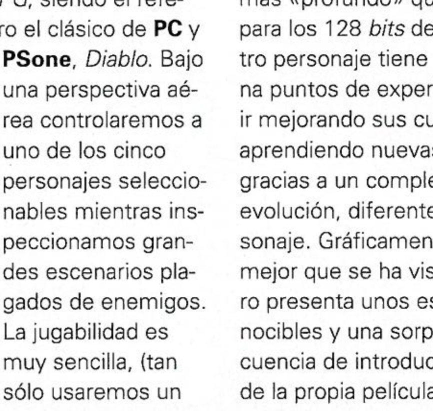
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES

Los tambores de guerra en la **Tierra Media** suenan en GBA. Acompaña a Frodo, Aragorn, Legolas, Eowyn y Gandalf en esta **épica odisea**.



El juego comienza con secuencias pertenecientes a la primera película.

La adaptación para **GBA** de *Las Dos Torres* poco tiene que ver con su homónima de **PS2**. Esta vez el género elegido es el *action RPG*, siendo el referente más claro el clásico de **PC** y **PSone**, *Diablo*. Bajo una perspectiva aérea controlaremos a uno de los cinco personajes seleccionables mientras inspeccionamos grandes escenarios plagados de enemigos. La jugabilidad es muy sencilla, (tan sólo usaremos un botón para atacar y otro para activar las habilidades), pero a la vez nos permite meternos en la historia gracias a un desarrollo bastante más «profundo» que la entrega para los 128 *bits* de **Sony**. Nuestro personaje tiene inventario, gana puntos de experiencia y podrá ir mejorando sus cualidades y aprendiendo nuevas habilidades gracias a un completo árbol de evolución, diferente para cada personaje. Gráficamente no es de lo mejor que se ha visto en **GBA**, pero presenta unos escenarios reconocibles y una sorprendente secuencia de introducción extraída de la propia película. DANI3PO









El árbol de habilidades nos permitirá elegir secuencialmente las que más se acomoden a nuestro estilo de juego.

Personajes



La incorporación más llamativa es **Eowyn**, hermana de **Eómer** y sobrina del monarca de **Rohan**. Los demás son viejos conocidos que ya han hecho acto de presencia en títulos anteriores. Cada uno cuenta con habilidades específicas.

Género > Action RPG Formato > Cartucho (64 MB) Compañía > Electronic Arts Programador > Griptonite Jugadores > 1-2 Personajes > 5 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí

GRÁFICOS 8,6
Los personajes son demasiado pequeños, por lo que nos costará un poco reconocerlos. La animación es buena y los escenarios representan a la perfección las localizaciones que aparecen en el filme.

MÚSICA / FX 8,8
La banda sonora es una adaptación bastante fidedigna del *score* original de la película, compuesto por **Howard Shore** y ganador de un Oscar. Los efectos de sonido no llaman la atención demasiado.

JUGABILIDAD 9,1
La fórmula ya conocida es tan sencilla como efectiva: bebe de las fuentes de *Gauntlet* o *Diablo* para crear un desarrollo muy atrayente, que engancha desde la primera partida. El aspecto más cuidado del juego.

DURACIÓN 9,0
Tan longevo como la propia novela. Más de cien pantallas y cinco personajes con los que jugar, cada uno de ellos con su propio desarrollo. Además incorpora un modo para dos jugadores simultáneos.



9,0 GLOBAL

a fondo PLAYSTATION 2

GUMBALL 3000

Tras unos meses de **espera** ya tenéis en las tiendas la representación en forma de videojuego de la carrera **ilegal** más famosa del mundo. Todo un **desparrame** de juego

Pero no penséis mal. Desparrame en cuanto al sentido del humor y a la inclusión de chicas por todas partes, porque el juego tiene una estructura trabajada y seria, que a cualquier otro juego de coches no le importaría tener. No han utilizado una licencia más o menos «cachonda» para hacer un juego fácil, sino que ***Gumball 3000*** está revestido de una buena cantidad de modos de juego, de coches y de circuitos, como para ser considerado como un título muy a tener en cuenta. Vale que no es un simulador tipo *Gran Turismo*, pero sí que es un arcada potente, variado y, sobre todo, muy entretenido. Esto es, sobre todo, por su mecánica de juego, que incluye pruebas que habrá que realizar en cada carrera (como sobrepasar una velocidad determinada, averiar un coche de la poli o realizar un salto determinado). Esto da una nueva perspectiva a cada partida, ya que en muchas ocasiones habrá que elegir entre quedar primero o cumplir una misión. Lo mejor es que cumplir un objetivo tiene como premio una carta adornada por una foto de una chica de buen ver, y serán el pasaporte a nuevos coches, escenarios y modos de juego. 14 circuitos (más 7 especiales), muchos coches, policía, turbo, atajos y demás sorpresas dan forma al divertido ***Gumball 3000***. ➪ THE SCOPE

El modo multiplayer podrá seleccionarse tanto en una carrera normal, como en los modos Squad y King. En el modo Squad, uno de los jugadores será la policía.

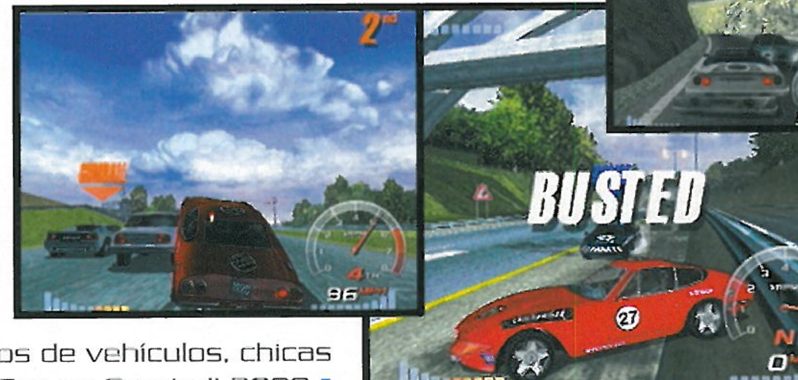



A la derecha de estas líneas podéis ver lo bien que le ha sentado su operación a nuestra maquetadora Belén de guapis.



Buenos gráficos

Más que buenos diría yo... Si completamos las misiones que se nos plantean en carrera, nos obsequiarán con una carta en cuyo anverso podremos deleitarnos con la contemplación de una chica ligerita de ropa. Hay un montón de ellas y todas distintas. ¡Hazte con todas!



Velocidad, diferentes tipos de vehículos, chicas alegres y mucho asfalto. Eso es Gumball 3000

Género > Conducción Formato > DVD-Rom Compañía > SCI Programador > Climax Jugadores > 1-2
Modos de juego > 5 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Inglés/inglés Grabar Partida > Memory Card (164 KB)

GRÁFICOS 8,4
No se puede comparar a un Gran Turismo o a un Colin McRae 3, pero dentro de sus limitaciones a nivel calidad de texturas o motor gráfico, la verdad es que cumple con creces en este apartado, eso sí, sin pasarse.



MÚSICA / FX 8,5
La banda sonora es totalmente prescindible, pero los efectos de sonido y las voces son estupendas... si se hubieran doblado. Una lástima, porque hay frases bastante interesantes y muy «macarras».

JUGABILIDAD 9,2
Control extremadamente sencillo y una mecánica de juego realmente adictiva. Quizá se han pasado un poco con los *checkpoints*, que se nos antojan un poco exigentes si utilizamos un coche rápido.

DURACIÓN 9,1
El interés que despiertan las mozas nos obligará a dejarnos los dedos para descubrir todas y cada una de las cartas. Sólo dedicándonos a eso, ya nos hace tener juego para mucho, mucho tiempo.



PS2 **8,8** GLOBAL

a fondo

PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE

TIGER WOODS PGA TOUR 2003



Es el mejor **simulador** de golf del mercado, ni más ni menos

Una presentación impresionante, avalada por una estructura de juego de lo más completa, son las principales cualidades de la entrega 2003 de la franquicia *Tiger Woods*. Básicamente se mantienen las cualidades de la anterior versión, pero con un crecimiento notable tanto en cuanto a modos de juego, jugadores y campos. De esta manera, preparaos a disfrutar con 14 campos, muchos de ellos reales, 17 jugadores profesionales (¿dónde está **Sergio García**?) y varios ficticios y unos modos de juego novedosos. Desde el llamado *Escenarios*, en el que nos enfrentaremos a soberbios retos y que ya conocimos en la entrega anterior, al *Speed Golf* y pasando por el *Skill Zone*, un inédito juego de puntería que, jugando a dobles, se puede convertir en uno de los modos estrella. El *swing* que sustituye la barra de potencia por un movimiento arriba-abajo en el mando analógico (cuya precisión determina el efecto y la potencia del golpe) es sin duda el elemento distintivo de este título que si ya en la anterior entrega asombró, en ésta promete convertirse en el simulador definitivo. **THE SCOPE**

El swing de cada jugador es personal en cuanto a animaciones.

Skill zone

Unos *greens* con dianas, en las que cada color vale una cantidad de dinero. Apunta, lanza la bola e intenta que se quede en el mismo centro.

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > EA Sports Programador > EA Sports Jugadores > 1-4 Niveles de Dificultad > 1 Jugadores > 17 + ficticios Campos > 14 Texto/Doblaje > Inglés/ inglés Grabar Partida > Según consola

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	9,3	8,4	9,4	9,4	9,3
Xbox	9,3	8,4	9,4	9,4	9,3
PS2	9,1	8,4	9,4	9,4	9,2

Gráficos: Animaciones extraordinarias y escenarios colosales. Eso sí, la versión de **PS2** no llega a las cotas de calidad de las de **Xbox** y **GameCube**, que son bastante superiores en la representación gráfica de los entornos.

Música / FX: La música de los menús no pega con un juego de golf (es muy cañera), pero los efectos son extraordinarios. Lástima que no hayan doblado en ninguna versión las voces de los comentaristas del juego.

Jugabilidad: El control es tan peculiar que difícilmente podréis repetir golpes exactos. Eso hace que cada partida sea distinta y siempre haya alicientes. En cuanto lo dominéis, os convertiréis en auténticos virtuosos.

Duración: Hay tantas cosas que hacer, tantos campos que desbloquear, tantos jugadores que descubrir, tantos desafíos que completar, que os aseguro que tendréis juego para muchos, muchos meses.

MEJOR VERSIÓN

La versión de **GC** es tan buena como la de **Xbox**, y encima es más barata. La de **PS2** es la peor.

CONCURSO

El Señor de los Anillos

La Comunidad del Anillo

20 juegos promocionales + **5** camisetas + **5** libros La Comunidad del Anillo + **5** anillos








Vivendi Universal y **SuperJuegos** te abren las puertas del maravilloso mundo de Tolkien con La Comunidad Del Anillo para **PlayStation 2**. Participa en el concurso y podrás optar a uno de los 5 packs compuestos por 1 juego, 1 camiseta, 1 Anillo Único, y 1 libro, y otros 15 packs compuestos por 1 juego. Para entrar en el sorteo envía un mensaje con la respuesta correcta a esta pregunta antes del 26 de diciembre.

¿Cómo se llama el mago que acompaña a Frodo?

A) Tamariz **B)** Légolas **C)** Gandalf

SORTEO «EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra SUPERJUEGOS1, **espacio + respuesta correcta.** Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número 5506 lo siguiente: SUPERJUEGOS1 B



Coste máximo por cada mensaje 0.90 Euros + IVA. Válido para todos los operadores. Los premios no podrán ser canjeados por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite para entrar en el sorteo: 26 de diciembre.



MAGICAL MIRROR: STARRING MICKEY MOUSE

Original por su mecánica, **encantador** por sus personajes y **alegre** por sus localizaciones. Pero sólo gustará a principiantes.

Sin apenas saber hablar, un párvulo de 3 años aprenderá a jugar. **Capcom** ha ideado un sistema de juego en el que guiando el puntero hacia puertas u objetos, **Mickey** se encargará de hacer el resto, como subir escaleras, encender interruptores o recoger los cristales que necesita para regresar a su vida real. Este control indirecto sobre el personaje puede resultar muy, muy aburrido para jóvenes que estén ya iniciados en los videojuegos. Pero para los que se estrenan en este mundo es el más aconsejable, ya que incorpora tres modalidades de juego que se ajustan a cada situación del pequeño. Así, el modo Niños es una versión simplificada del Normal en el que no se necesitan estrellas para hacer trucos y **Mickey** puede explorar la Mansión por sí mismo si no utilizamos el mando durante un tiempo. Y el modo Padres es para aquellos que quieran disfrutar de momentos inolvidables junto a sus hijos... ➜ **ANNA**

Si acabas el juego, jugarás al escondite con 5 sombreros.



Capcom, al pulir las esquinas de la pantalla, logra que el juego sea pura ternura



MINIJUEGOS
Los encontrarás en tu expedición por la Mansión, en los cuales controlarás a **Mickey** libremente.



TRUCO
Reúne un determinado número de estrellas y **Mickey** podrá realizar acciones especiales, como encender una vela.

Ayúdame!!

En el modo Padres, conecta un segundo mando para guiar el puntero del Jugador 1.

Género > Aventura Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Nintendo Programador > Capcom Jugadores > 1-2
Modos de Juego > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (3 Bloques)



GRÁFICOS 8,9
La animación, el diseño de personajes, las decoraciones, las ambientaciones... Todo está construido con tanta delicadeza que a veces dudaremos de estar viendo una serie animada de **Disney**. Sensacional.

MÚSICA / FX 8,6
El peso de la acción y los *gags* recaen en la música y los FX, como en las pelis mudas. Las voces de **Mickey** poseen el tono característico del original, pero no están dobladas al castellano y son escasas.



JUGABILIDAD 8,2
Es tan sencillo que para los que estén un poco familiarizados con los juegos les parecerá algo soso y aburrido. Pero es ideal para los que empiezan.

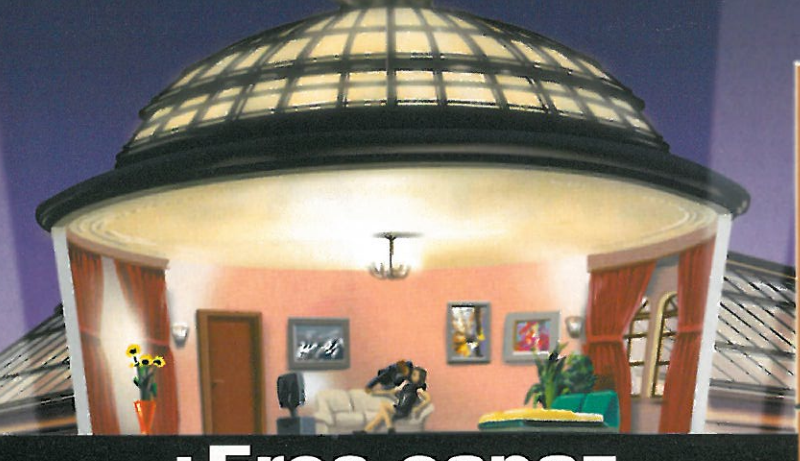
DURACIÓN 8,5
Promete horas de juego. La Mansión contiene infinidad de salas, *puzzles* a resolver, minijuegos... Y al finalizar, activarás una nueva opción. Además, puedes intercambiar datos con *Magical Quest* de **GBA**.



8,4 GLOBAL

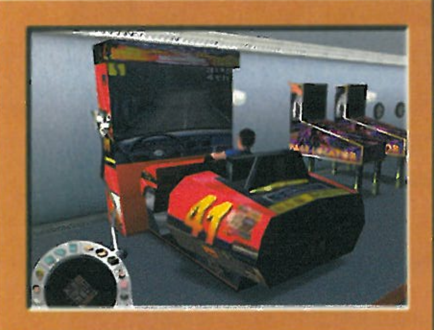
HOTEL GIANT

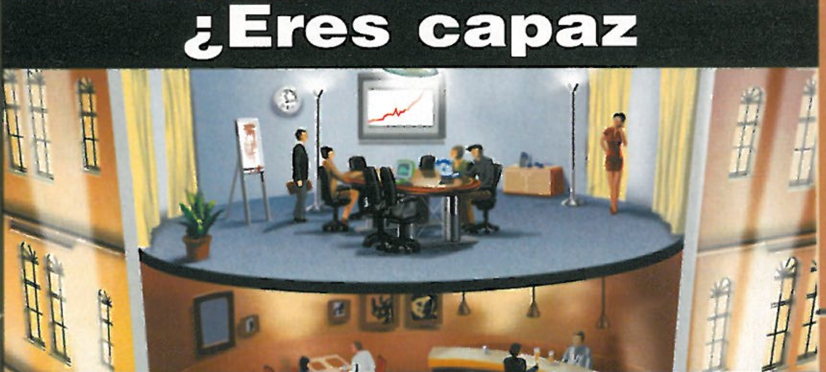






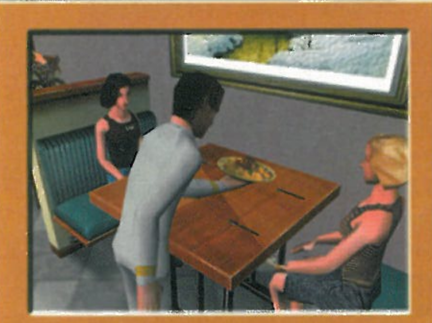
¿Eres capaz

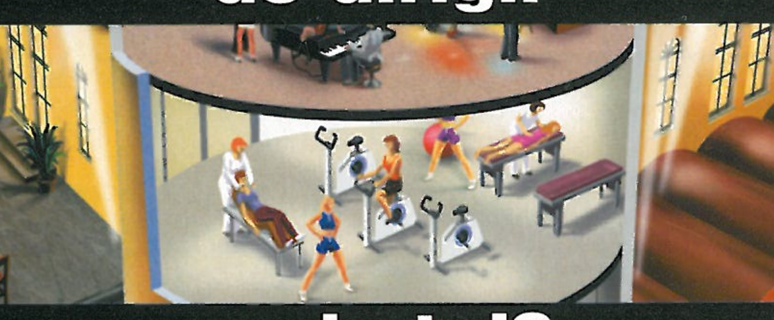






de dirigir







un hotel?







Tu objetivo es construir un hotel, dirigir el negocio y observar a tus clientes para alcanzar el éxito.

19 hoteles distintos con diferentes categorias. - 23 ciudades de todo el mundo donde ubicar tus hoteles. - Diseña y decora hasta el último detalle de todas las estancias del hotel: habitaciones, restaurante, bar, biblioteca, sala de musculación, etc. - 3 enfoques de cámara diferentes para que no se te escape ni el más mínimo detalle de lo que sucede en tus hoteles. - Más de 400 elementos de decoración, tales como lámparas, mesas, cuadros, jarrones y alfombras. - Gestiona el marketing, los trabajadores, las listas de precios, etc. Todo lo necesario para triunfar.

PC CD-ROM

www.zetamultimedia.com
www.jowood.com
www.hotel-giant.com





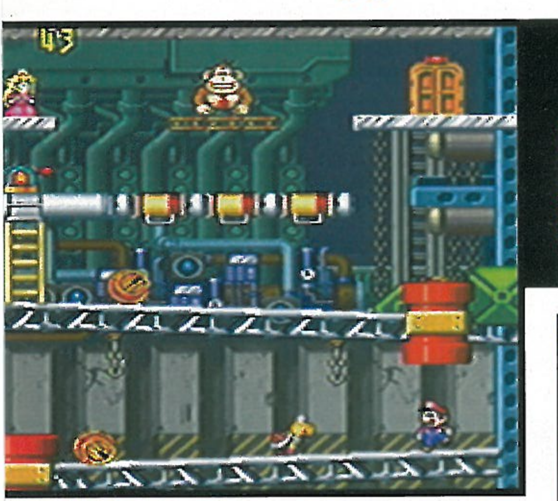


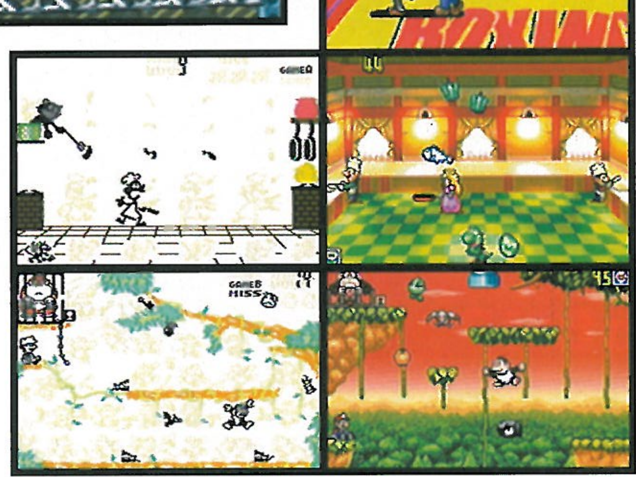
DE VENTA EN GRANDES SUPERFICIES Y TIENDAS ESPECIALIZADAS



GAME & WATCH GALLERY ADVANCE

Nintendo erige un nuevo **homenaje** a las maquinitas LCD que le proporcionaron fortuna y **gloria** en la década de los 80.





*Cada uno de los clásicos LCD cuenta con su correspondiente actualización. Arriba tenéis las dos versiones del mítico Donkey Kong y a la derecha, los no menos conocidos Chef y Donkey Kong Jr., en el que **Mario** hizo su única incursión como villano...*



*Las versiones modernas incluyen nuevos personajes que no existían en los originales de los 80, como **Wario** o **Bowser**.*

Después de 2 entregas en **GBC**, **Nintendo** extiende el homenaje a sus máquinitas LCD (sobre las que construyó su imperio actual) a **GBA**. Y de nuevo acompaña los juegos originales con su correspondiente actualización. La cifra de juegos disponibles es inicialmente de 6 (*Fire*, *Boxing*, *Rainshower*, *Mario's Cement Factory*, *Donkey Kong Jr.* y *Donkey Kong 3*), pero a medida que engorda tu marcador de puntos podrás ir accediendo a otros clásicos LCD, incluyendo el legendario *Donkey Kong*. 20 años después estos 11 minijuegos continúan siendo tan adictivos como el primer día. Y su simplicidad los convierten en la opción ideal para ausentarte del mundo durante diez minutos o una hora. Frente a manuales farragosos y mecánicas innecesariamente complicadas, **Nintendo** regresa a sus orígenes para devolver a la **Game Boy** su razón de ser, para lo que fue creada: ofrecer juegos simples, pero terriblemente adictivos. **NEMESIS**



Género > Arcade Formato > Cartucho (32 MB) Compañía > Nintendo Programador > Nintendo Jugadores > 1-2
Juegos > 6 Juegos Extra > 5 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Sí (1 Partida)

GRÁFICOS 7,8
Frente a la absoluta simplificación de las versiones LCD (idénticas al pixel a los originales de los 80), las nuevas versiones ofrecen un gran colorido y un entrañable diseño de personajes.

MÚSICA / FX 7,5
Los irritantes pitidos de las máquinas clásicas contrastan con las cuidadas y pegadizas melodías de los menús y las nuevas versiones del juego. Incluso hay un menú de músicas donde compararlas.

JUGABILIDAD 9,2
El vicio máximo. Es la mejor definición posible para estos 11 minijuegos, capaces de esclavizarte a la pantalla LCD por días enteros. El mejor de todos, la versión moderna de *Chef*.

DURACIÓN 9,0
En el muy improbable caso de que te canses de luchar frente a la CPU en busca de más puntos para acceder a los juegos ocultos, aún te quedaría por experimentar el modo 2 jugadores con un único cartucho.



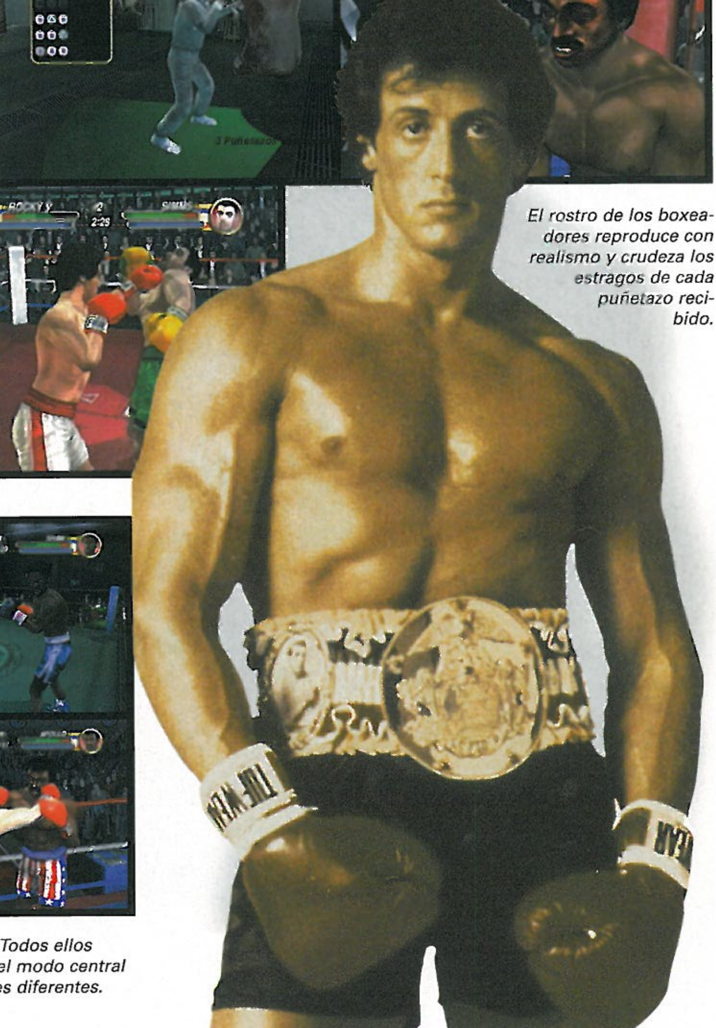
GLOBAL 9,1

ROCKY

El juego de boxeo del año llega a PS2 en una versión aún más **cuidada** que Xbox. Ajústate los guantes, salta al ring y revive los **épicos** combates del potro italiano.

El mes pasado nos deshicimos en alabanzas hacia el *Rocky* de **Xbox**, con la esperanza puesta en que no perdiera ni una sola de sus cualidades en su paso a **PS2**. Pues bien, esta versión no sólo la iguala en espectacularidad gráfica, sino que la supera en pequeños aspectos, detalles más pulidos, como la detección de los puñetazos. Es una anécdota en comparación a la calidad global de este juego, encumbrado ya como el mejor simulador de boxeo del año y una de las más fieles adaptaciones película/videojuego de todos los tiempos. La música, el *look* de los boxeadores, los entrenamientos, las voces...Todo proviene directamente de las cinco películas protagonizadas por **Stallone**. ***Rocky*** se sustenta en una excelente mecánica, a medio camino entre el *arcade* y la simulación, capaz de satisfacer tanto a los puristas del boxeo como a aquellos que sólo busquen revivir los épicos duelos del potro italiano frente a **Apollo Creed** o **Ivan Drago**. El modelado de los boxeadores, aunque cercano a la caricatura, refleja perfectamente los estragos causados por cada puñetazo del rival, aunque lo más notable de todo el juego es su ambientación. En este aspecto, y muchos otros, ***Rocky*** sale vencedor frente al resto de juegos de boxeo para **PS2**. **NEMESIS**

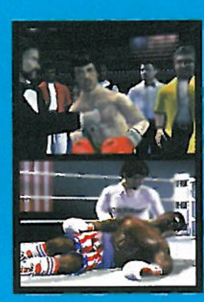
Rocky es una de las más fieles adaptaciones película/videojuego de todos los tiempos



El rostro de los boxeadores reproduce con realismo y crudeza los estragos de cada puñetazo recibido.

Idéntico a la película

El juego sigue fielmente la trama de las cinco películas, sin omitir los momentos más dramáticos, como la muerte de **Apollo**...





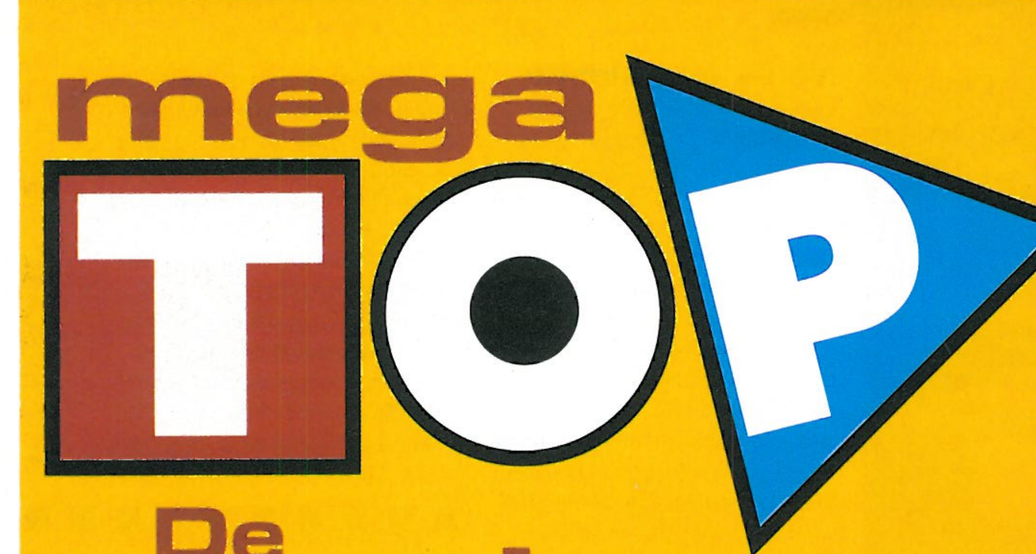
Ivan Drago, Clubber Lang, Apollo Creed... *Todos ellos serán tuyos una vez que los hayas vencido en el modo central del juego. Podrás llegar a elegir entre 31 púgiles diferentes.*

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Rage Programador > Newcastle Studio Jugadores > 1-2
Modos de Juego > 4 Boxeadores > 31 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (51 KB)

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
8,7	9,0	9,0	9,2
La animación y el daño en el rostro de los boxeadores son espectaculares, pero lo más notable son los *rings* y su ambientación, especialmente el público. Es como estar en una película de *Rocky*.	El tema musical de **Bill Conti** (ganador del Oscar en 1977) inundará tu TV con cada aparición de **Rocky**. El doblaje en castellano del protagonista es muy bueno, pero el de los demás personajes es un poco cutre.	El control es aún mejor que el de la versión **Xbox** (quizá sea por el *pad* de control) y permite ejecutar todo tipo de golpes con sólo combinar los cuatro botones principales con R1.	El alto nivel de dificultad del modo principal (modo Película) a partir de *Rocky III*, y el modo dos jugadores alargan considerablemente la vida del juego. Eso por no hablar de los divertidísimos entrenamientos.



Este mes no te pierdas



De regalo

un porta-compacts para guardar tu música y tus CD-Rom favoritos.









Con todos los secretos del film 'Harry Potter y la cámara secreta', póster, un bazar y un súper reportaje del mago.

Además: un Especial Regalos para estas fiestas; un adelanto de 'El señor de los anillos. Las dos torres'; reportaje y póster de 'Ice Age. La Edad de Hielo', ahora en vídeo y DVD; y los favoritos de 'O.T.'.

Conéctate www.megatop.es

¡Una pasada de revista!



Un año después, y con sustanciosas **mejoras** gráficas y alguna **sorpresa**, llega Lotus Challenge para Xbox

LOTUS CHALLENGE

No es una simple conversión entre un formato y otro. **Kuju** ha conseguido en este año de trabajo que todos los defectos achacables a la versión **PS2** pasasen a la historia. ***Lotus Challenge*** para **PS2** ya era un buen juego. Un buen juego al que sólo le fallaba la sensación de velocidad y un aspecto gráfico un pelín desangelado, pero cuyos modos de juego y número de coches y circuitos le convertían en un título sólido y que sólo requería de cierta paciencia para adentrarse en él y descubrir sus grandes bondades. En esta entrega para **Xbox** ya no es sólo el fondo lo bueno, sino que sus formas también son lo suficientemente atractivas como para enganchar por la vista. La lista de mejoras es considerable, partiendo de los nuevos coches y circuitos y finalizando en nuevos desafíos y misiones. Pero lo que más se agradece es la revisión gráfica del juego, que redunda en una sensación de velocidad mucho más conseguida y unos escenarios mucho más nítidos. Además, se ha mejorado la inteligencia artificial de los rivales, los efectos de luz, el control, se ha añadido un mapa del circuito y de la posición del coche, se ha suavizado el nivel de dificultad, hay más coches en carrera... En resumen, una mejora considerable sin perder las virtudes de la versión **PS2**. **THE SCOPE**



Los efectos de iluminación se han perfeccionado, y el número de coches en pista es muy superior.



Entre otras cosas, se han añadido coches nuevos, como la gama 2002 de Lotus.



Desafío

Saltar sobre autobuses, derribar bolos, hacer trompos en un portaaviones, llevar un paquete por una autopista, meter goles... Las misiones son muy variadas.





Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Virgin Programador > Kuju Jugadores > 1-2
Coches > 38 Circuitos > 17 Texto/Doblaje > Castellano/inglés Grabar Partida > Memory Card/Disco Duro

GRÁFICOS 9,0
Notable mejora gráfica en coches y circuitos respecto a la versión de **PS2** (se nota el paso del tiempo), que redunda en un aspecto mucho más atractivo y en una sensación de velocidad mucho más acusada.

MÚSICA / FX 8,4
A pesar de que la banda sonora es buena, el protagonismo absoluto recae en los efectos de sonido (como debe de ser en un juego de conducción), que son más que correctos, pero nada sorprendentes.

JUGABILIDAD 9,0
Le pasa como en **PS2**. Cuesta un poco habituarse a los modos y maneras de este juego, pero una vez que comencemos y nos adentremos en modos como el Desafío, será difícil apagar la consola.

DURACIÓN 9,2
Al haber tantos tipos de coches y de campeonatos, y además los modos en los que habrá que completar misiones, **Lotus Challenge** se convierte en un juego que tardaremos mucho en concluirlo totalmente.



Mortadelo y Filemón

COMO SIEMPRE, METIENDO LA GAMBA Y AHORA CON EL MAFIOSO ESE...

QUE SÍ...!!

QUE CON ESTAS DOS NUEVAS AVENTURAS GRÁFICAS PODRÁS JUGAR CON UNA TERCERA, "LA BANDA DE CORVINO"

PC CD-ROM ZetaGames

Mortadelo y Filemón

La Banda

Mamelucos a la romana

Balones y patadones

PC CD-ROM ZetaGames

de Corvino

Balones y patadones

Mortadelo y Filemón

Mamelucos a la romana

Con las dos nuevas aventuras gráficas jugarás el triple

1+1 = 3: Una vez instaladas ambas aventuras, éstas se entremezclan generando una aventura extra imposible de activar por separado. Se recrea a la perfección el universo original que Francisco Ibáñez ha creado para sus personajes más populares. Opción multijugador: Permite a dos jugadores mantener una partida simultánea bien vía Internet o red local.

PC CD-ROM



www.zetamultimedia.com
www.mortadeloyfilemon.com

DE VENTA EN GRANDES SUPERFICIES Y TIENDAS ESPECIALIZADAS

S U P E R G U Í A

THE THING

Escapar de la base antártica puede convertirse en un infierno. Gracias a esta guía sólo tendrás que preocuparte de no ser devorado por las mutaciones alienígenas...

CAPITULO 1

Tus objetivos para este primer capítulo son recuperar pruebas, rescatar supervivientes y mantener a tu equipo con vida. Antes de entrar al refugio, gira 180 grados desde el mismo inicio de la misión y camina unos pasos. Sobre la nieve encontrarás un rifle MP5, munición y cuatro bengalas. Ya en el interior, accede a la primera puerta de la izquierda. Arregla la caja de fusibles (o haz que el ingeniero la repare). La explosión del interior es inevitable. Recoge la pistola y la munición. Reparte las armas entre tu equipo (con lo que te ganarás su total confianza) y regresa al pasillo. Al final (cuidado con los derrumbamientos), ya en el exterior, verás una puerta cerrada que te impedirá el paso a la enfermería. Unos postes luminosos dispuestos a lo largo de la nieve te conducirán hasta un cráter que contiene unas cuantas instalaciones en ruinas. Investiga un poco y encontrarás los restos de un OVNI, munición, una llave, un extintor y una reveladora grabación en cassette.



Utiliza la llave para entrar en la enfermería y haz que el ingeniero repare el cuadro eléctrico. Además de una puerta, en la habitación encontrarás documentos, un PC con información y una inyección de adrenalina. Una de las puertas conduce al exterior. Para acceder a la otra debes hacer que el ingeniero arregle el fusible. Graba partida y sal al exterior, siguiendo la línea de postes. En un chamizo encontrarás un cadáver y podrás comunicarte con el cuartel general. Ellos te proporcionarán una nueva misión: minar toda la base con explosivo C4. Sigue los postes y llegarás hasta los restos de un helicóptero, bastante fáciles de localizar gracias a las columnas de humo rojo. En un maletín encontrarás C4 necesario para volar la enfermería y la sala de radio. Regresa a ambos sitios, coloca la carga y vuelve otra vez hasta los restos del helicóptero para ser recogido junto a tu equipo.

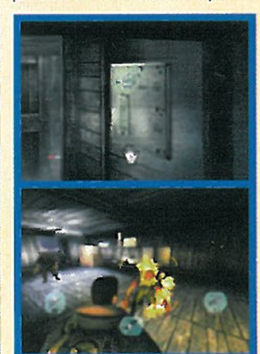
CAPÍTULO 2A

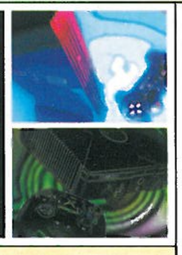
Tu meta es rescatar al equipo Alfa. Evita la valla electrificada (ya encontrarás el modo de cruzar a través de ella más tarde) y bordea la instalación hasta una entrada iluminada por una bengala. Encontrarás dos puertas, una de momento innacesible y otra que se abrirá de par en par si arreglas antes la caja de fusibles que la controla. En la sala te toparás con Carter. Busca el botiquín para curarle, recoge la linterna y dale un arma para que crezca su confianza en tí. Encárgale que arregle el cuadro eléctrico que te permitirá utilizar el magnetofón para grabar partida, las cámaras de vigilancia y el ordenador. Gracias al zoom de una de las cámaras podrás descubrir la clave de acceso de la puerta. Pero antes de atravesarla, aparta a Carter de la esquina y dispara a los barriles para abrir un boquete en la puerta. Apaga las llamas con el extintor. Dentro te espera munición y un soplete. Tras encontrarte con Cruz, ármale con el soplete e investiga un poco por la sala. Recoge la llave del cadáver y ordena a Carter que arregle la caja de fusibles. Eso desconectará la valla electrificada que viste al principio del capítulo.

De regreso al pasillo, tendrás tu primer encuentro con las mutaciones producidas por el virus alienígena. En la sala a la que no pudiste acceder antes encontrarás un botiquín, munición y en el interior de uno de los armarios, granadas. En el exterior, sigue la ruta marcada por los postes luminosos y acabarás por llegar hasta un cadáver con un rifle M5 y abundante munición. Es hora de volver atrás y cruzar la valla antes electrificada.

CAPÍTULO 2B

Sigue los postes luminosos hasta llegar a un chamizo con una gran antena de radio al lado. Mata a los bichos, graba partida y recoge el extintor. Los postes serán tu guía hacia el siguiente caserón. Para entrar tendrás que arreglar la caja de fusibles, destruyendo para ello las cajas que la ocultan. En el interior hallarás a Pierce, pero este no moverá un dedo hasta tener la completa certeza de que tú y tus compañeros no estáis contaminados. Para demostrarlo tendrás que hacerte un test sanguíneo. Coge la llave de encima de la mesa y sal al exterior. Justo detrás del chamizo de la antena verás otra hilera de postes luminosos. Ellos te conducirán hasta la zona de almacenes donde encontrarás los test sanguíneos. En un nave derruida, a cielo abierto, a la que accederás mediante una pequeña rampa, hallarás los test. Regresa hasta Pierce y serás testigo de una reveladora secuencia. En cuestión de segundos, los que eran tus compañeros se transformarán por





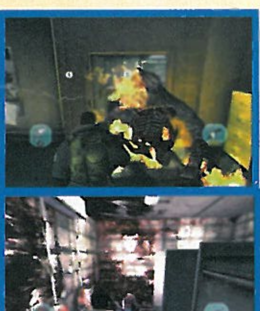


THE THING

acción del virus en dos agresivos mutantes que tendrás que liquidar sin contemplaciones.

CAPíTULO 3A

Aunque hayas perdido a Pierce, no estarás mucho tiempo sólo. Encontrarás a Pace en lo alto de una torre de vigilancia. Recoge la linterna y las granadas, y sigue los postes luminosos hasta el siguiente edificio. Mientras reparas la caja de fusibles para abrir la puerta comenzarán a atacarte unos cuantos scuttlers (las pequeñas mutaciones alien), así que mantente alerta. Acabarás por encontrarte con Williams, otro miembro del equipo. Sólo matando las tres enormes mutaciones (walkers) que pupulan por esas instalaciones podrás ganarte su confianza. En el mismo comedor encontrarás un PC y al lado dos cajas, formando una columna. Dispara hacia ellas y conseguirás una pistola aturdidora. Para acabar con los walkers lo mejor es el fuego. Si te ves atrapado, prende fuego al suelo y crearás una barrera de protección momentánea.
Tras destruir a los walkers, Williams te pedirá que lo escoltes hasta la sala de comunicaciones. Ordena a Pace que arregle el cuadro eléctrico para grabar partida. Nada más utilizar la radio, dos walkers y un pequeño ejército de scuttlers entrarán en acción. Acaba con ellos. Sigue a Pace hasta el exterior de la base y...





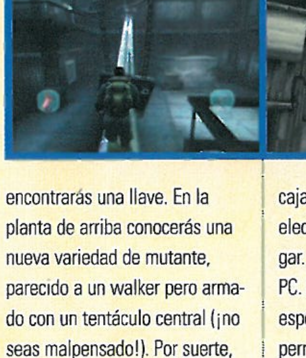
CAPíTULO 3B

El centro médico es como un fuerte del viejo Oeste, asediado por scuttlers en lugar de indios. Sitúa en puntos clave a tus hombres y explora las habitaciones que rodean la sala central. En una habitacion encontrarás dos nidos de scuttlers y dos tentáculos que cuelgan del techo. Destrúyelos para poder llegar al cuadro eléctrico que abre la puerta de la sala de radio. Nada más acercarte al hueco donde debería estar la radio comenzarán a entrar cientos de scuttlers por la ventana. Mátalos, graba partida y recoge el lanzallamas depositado sobre la cama. La invasión de scuttlers dará la impresión de no cesar. Para complicar aún más las cosas, dos walkers se sumarán a la fiesta. Una vez que los hayas mandado a reunirse con el Creador, sal por el agujero del exterior y baja las escaleras. A la derecha encontrarás otro walker. Préndele fuego y le verás alejarse a toda mecha. No le sigas de momento. Sigue andando hacia la derecha y llegarás a un container medio quemado, en el que se oculta en su interior un lanzallamas y abundante munición para él. Para finalizar este denso capítulo sólo tendrás que alejarte del centro médico en cualquier dirección.

CAPíTULO 4A

Sigue los postes luminosos para llegar a la puerta de la Estación Meteorológica. Por desgracia está cerrada. Mientras tanto verás cómo un misterioso fulano entra en una torre coronada por un radar. Corre hacia allí, rodea el edificio y llegarás hasta un cadáver semienterrado en la nieve. Tras bailar un poco con los scutters, aprovecha todo lo que puedas del cadáver (munición, etc.) sal de la oscuridad y encamínate hacia la zona iluminada por las farolas. Sube las escaleras y desde el interior intenta ascender de planta. En el tejado encontrarás una trampilla por la que acceder al otro edificio. Dispara a una segunda trampilla, pero antes de precipitarte hacia abajo, escurre por ella un par de granadas. Con ello te quitarás el problema de los barriles explosivos y el par de walkers que te aguardaban abajo. En un arcón encontrarás la llave de la estación meteorológica. Ve hacia allí. Investiga las taquillas para conseguir un test sanguíneo, un botiquín y munición. En la estancia contigua hallarás el magnetofón donde grabar partida, aunque al acercarte a él comenzarán a llover los scuttlers por todas partes. Recoge la pistola de la mano del cadáver. Multiplica tus precauciones porque, llegados a este punto, uno de tus compañeros (o los dos) habrán mutado y no dudarán en atacarte por la espalda. Vigílalos de cerca y no dudes en asarlos con el soplete. Al intentar investigar los armarios de la cocina comenzará a declararse un fuego. Atraviesa el mar de llamas y espera a que el sistema de extinción apague el incendio. Además de abundante munición, sobre un barril encontrarás una llave. En la planta de arriba conocerás una nueva variedad de mutante, parecido a un walker pero armado con un tentáculo central (¡no seas malpensado!). Por suerte, es igual de frágil frente al fuego que sus camaradas. Investiga el ordenador. En el retrete de al lado las cosas no pintan mucho mejor. Otro walker y unos cuantos scuttlers surgirán de entre la casquería. En uno de los retretes hallarás otro test sanguíneo. Sube por las escaleras y llegarás a lo más alto de la torre. No te voy a desvelar el resultado del encuentro con Pierce, pero te dejará con la boca abierta. Busca por la habitación el rifle de francotirador y munición. Inspecciona el ordenador y el telescopio. Sal de allí, baja las escaleras e inspecciona el lado derecho de la entrada por la que accediste al tejado. Verás unos barriles. Dispara hacia ellos y tendrás vía libre para cruzar al otro edificio a través de la antena derribada. Camina por la cornisa y llegarás hasta un conducto de ventilación. Dispara a la rejilla y prepárate para doblar el espinazo.





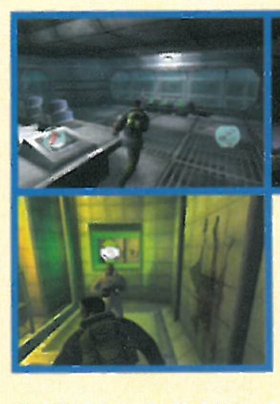
CAPíTULO 4B

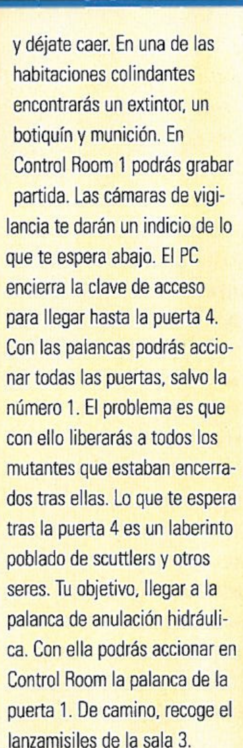
Nada más salir del conducto de ventilación verás a Collins pidiendo ayuda desde una habitación. Fuera le esperan unos cuantos scuttlers y otra nueva raza de mutante, similar a un perrazo. La receta para acabar con él es la misma que con sus congéneres: fuego. Arregla la caja de fusibles y devolverás la electricidad al gigantesco hangar. Habla con Collins y utiliza el PC. Prepárate, porque lo que te espera abajo es de aupa. Tres perrazos y multitud de scutters te aguardan. Dispara al barril para crear un muro de fuego que te proteja mientras los liquidas a todos. Antes de hacer bajar a Collins para que repare la caja de fusibles, inspecciona todo bien y destruye toda forma de vida. Encontrarás munición y una nota sobre un cadáver. Gánate la confianza de Collins dándole un arma (la pistola, por ejemplo) y arreglará la caja de fusibles, que abrirá el acceso a la gigantesca tubería que cruza el hangar de punta a punta. Camina por ella y trepa cual mona por las vigas que sujetan el tejado del hangar. Encontrarás munición para la escopeta y un hueco por el que colarte en la oficina que permanecía cerrada. Recoge la tarjeta electrónica y usa el ordenador. Baja a la planta de abajo y usa la llave en la puerta situada junto al cadáver. Graba partida porque te espera un duro enfrentamiento con el primer jefazo de The Thing. Justo antes de darte de bruces con él, Collins comenzará a mutar. Este será el fin de vuestra corta amistad.

JEFAZO 1

Pégate a las cajas de la izquierda y vacía todo tu arsenal sobre este gigantesco alien con forma de árbol. Unos cuantos scuttlers y un tentáculo aposentado en ▶

S U P E R G U Í





◀ el túnel de ventilación intentarán desviar tu atención, pero tu objetivo debe ser siempre el jefe. Tras invitarle a unas cuantas dosis de plomo, desvelará su origen: en lo más alto podrás ver un torso y una cabeza humana, pertenecen al fulano que siempre se te escapaba en los anteriores capítulos. Dispárale sin piedad y morderá el polvo en un par de minutos. Una vez muerto, arregla el cuadro eléctrico y sal por la puerta.

CAPÍTULO 5A

Salta por el agujero y toma el camino de la izquierda. Llegarás a tres puertas marcadas con un número. Toma nota de lo que oculta cada una de ellas (fuego, bichos, etc.). Gira 180 grados y llegarás a una zona cargada de vapor por la que surgirán unos cuantos scuttlers. Toma la puerta de la izquierda, sube la rampa y déjate caer. En una de las habitaciones colindantes encontrarás un extintor, un botiquín y munición. En Control Room 1 podrás grabar partida. Las cámaras de vigilancia te darán un indicio de lo que te espera abajo. El PC encierra la clave de acceso para llegar hasta la puerta 4. Con las palancas podrás accionar todas las puertas, salvo la número 1. El problema es que con ello liberarás a todos los mutantes que estaban encerrados tras ellas. Lo que te espera tras la puerta 4 es un laberinto poblado de scuttlers y otros seres. Tu objetivo, llegar a la palanca de anulación hidráulica. Con ella podrás accionar en Control Room la palanca de la puerta 1. De camino, recoge el lanzamisiles de la sala 3. Atraviesa la puerta 1 y...

CAPÍTULO 5B

Tu meta en este capítulo es encontrar al Doctor Faraday. Al final del pasillo encontrarás un par de caminantes y otras mutaciones al uso. Acaba con ellos, coge el botiquín y entra en el pasillo de la izquierda. Te encontrarás a Price. Dale un arma y podrás convencerle para que arregle la caja de fusibles. Con ello accederás a una sala donde reposa una escopeta, munición, un test sanguíneo y unas cuantas granadas. La otra puerta oculta unas escaleras por las que desfilarán unos cuantos scuttlers. Baja por ellas y llegarás a la sala de observación. Las cámaras de vigilancia te descubrirán la numeración y el contenido de las habitaciones, distribuidas del 1 al 9. Antes de hacer nada, graba partida. Busca, con ayuda de las cámaras, al Dr. Faraday e intenta llegar hasta él abriendo las puertas con las palancas correspondientes de la sala de observación. Faraday se encuentra en la habitación 2. Antes de escoltarle hasta la sala de observación, despeja el camino de scuttlers o lo lamentarás más tarde. El médico que encontraste de camino se transformará antes de llegar a la sala, así que no le quites ojo. Nada más llegar a la sala de arriba, graba partida. Lleva al doctor a la enfermería y dile que espere allí. ¿El motivo? Un poco mas allá hay un walker y unos cuantos tentáculos que es mejor que liquides en soledad. Recoge al doctor y atraviesa la puerta.

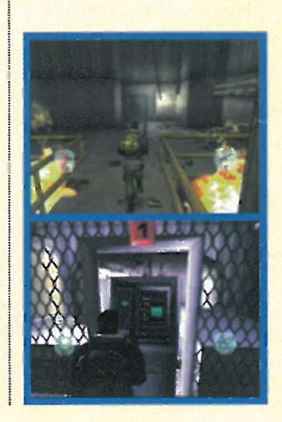


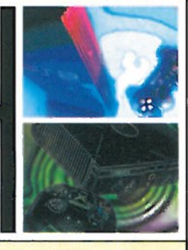
CAPÍTULO 6

Sólo y desarmado, tendrás que afinar tus sentidos al máximo para salir vivo de este capítulo. Nada más saltar de la camilla, repara la caja de fusibles de la sala de al lado. Encontrarás un PC y los monitores de un par de cámaras de vigilancia. Verás que hay un walker pululando por el pasillo. Prepárale una trampa. Abre la puerta, atráele hacia la camilla y cuando entre sal y cierra la puerta tras él. Le habrás encerrado. Para reparar uno de los cuadros eléctricos necesitarás un ingeniero, pero para el otro no. Recoge la munición para el rifle MP5 y ve hacia la sala de esterilización. Entrégale la munición a Falcheck y haz que te siga hasta una sala con un magnetofón y los monitores de unas cuantas cámaras de seguridad. Déjale allí, graba partida y prepara otra trampa para el walker. Haz lo mismo que antes pero encerrándole en la sala de esterilización. Regresa a por Falcheck y haz que te escolte mientras abres la otra puerta de la estancia de la camilla, donde empezó el capítulo. Recoge la linterna y echa un vistazo al documento que encontrarás sobre la caja. Repara los fusibles y abre la otra puerta. Haz que Falcheck cure a Dixon. Ahora ordena a Dixon que repare los circuitos de la puerta de la armería. Allí recoge todo el armamento que puedas y arma a Dixon para que te ayude a defenderte de los scuttlers que saldrán de la rejilla de ventilación. Te encontrarás con un médico llamado Carter, en apariencia inocente, que se transformará en otra mutación. Líquidale sin contemplaciones. Para desactivar el mecanismo de seguridad del pasillo contiguo debes pulsar el primer y último interruptor. Llegarás a una gran sala circular bastante perdidita de sangre. Inspecciona el PC para encontrar la celda de Fisk, de entre todo el «lumpen» allí encarcelado. Hazle el test sanguíneo a Fisk y escapa por el túnel de ventilación. El resto del equipo te esperará fuera. Al otro lado del túnel te espera una gran sala con dos alturas. En la de abajo hay un par de walkers. Coge las granadas y utilízalas contra ellos. Necesitarás a Dixon para reparar el cuadro eléctrico de la pared. Abre la puerta y te darás de bruces con tu equipo. La electricidad devolverá la vida al ordenador, el cual deberás inspeccionar para descubrir la clave de acceso del ascensor.

CAPÍTULO 7A

Mientras baja el ascensor, recoge el rifle MP5 y su munición del suelo. Te harán falta, porque al instante de abrirse la puerta del ascensor comenzarán a surgir soldados con el gatillo fácil. Acaba con ellos y antes de que llegue la siguiente oleada, corre con tus hombres hacia la puerta de la izquierda. Llegarás a una gran sala con una grúa elevadora sobre la que reposan tres probetas gigantes que contienen otros tantos scuttlers. Haz que Dixon repare el cuadro eléctrico, mientras tu investigas la sala de arriba, con excelente resultados: botiquines y un extintor. En la habitación abierta por Dixon hay una escopeta, granadas y munición. Es hora de volver a la sala del ascensor y acabar a tiros con todos los soldados que te aguardan en el otro pasillo. Acaba con ellos antes de que activen la torreta del techo. Tras la masacre, verás una puerta que encierra un par de walkers. Evítalos de momento. Dispara a la rejilla de ventilación y entra por ella.









Cuidado con los scuttlers que se ocultan en su interior. Al salir del túnel, se declarará un incendio. Sube a toda leche por las escaleras, evita al walker y atraviesa la puerta. Ciérrala antes de que el incendio y el walker te alcancen y acaba con los scuttlers de la sala. Aquí podrás encontrar una serie de interruptores numerados, como los que viste en los capítulos anteriores. A través de una ventana podrás ver a tus hombres protegidos por una reja y una pareja de walkers. Usa el lanzallamas con ellos.Si quieres conseguir unas cuantas granadas apaga las llamas del pasillo por el que has entrado y las encontrarás al final de él. Regresa a la sala de los interruptores y entra por la puerta del fondo. Después de despachar los scuttlers ocultos en el cadáver, abre la puerta del fondo y arroja una granada antes de que comiencen a llover más scuttlers. La granada hará explosionar los barriles y cocerá toda forma de vida que haya dentro. Llegarás a un cuadro eléctrico que debes reparar. En la otra puerta te esperan unos cuantos scuttlers acechando desde el techo. Dispara al barril y sube por las escaleras de la izquierda. Desde allí tendrás un mejor ángulo para matarlos a todos y podrás encontrar un botiquín y munición. Repara los controles del tanque de presión para activar los interruptores de la habitación anterior. Con el interruptor 1 matarás a los caminantes encerrados tras la reja (eso si ya no lo hiciste antes). Los interruptores 2 y 3 te permitirán reencontrarte con tus hombres. Haz que Dixon repare la caja de fusibles y al fin podrás grabar partida. Nada más abrir la puerta 4 verás abalanzarse un soldado. Dispara a las cajas explosivas y se convertirá en papilla. Por desgracia, antes de estirar la pata ha activado la torreta del techo, que te disparará en cuanto asomes la cara por la esquina. Lánzale una granada y la desactivarás. Haz que Dixon arregle los controles del ascensor, mata a los dos soldados que te esperan dentro de él y escapa de este infernal capítulo.

CAPíTULO 7B

Nada más abrir la puerta, se te echará encima un walker. Para matarlo, puedes elegir entre el uso directo del lanzallamas o hacer que te siga hasta el corralito formado por las cajas del centro, escapar, accionar el interruptor de la caldera y hacer que se fría. Las dos maneras son igual de válidas. Abre el gigantesco portón situado frente al ascensor (antes tendrás que arreglar la caja de fusibles). En estos momentos, tu fiel médico comenzará a mutar, por lo que tu equipo de apoyo se reducirá a uno solo: Dixon. Protégelo a toda costa de los soldados y haz que repare cada cuadro eléctrico averiado que encuentres. En una de las salas adyacentes podrás recuperar munición y grabar partida. En la oficina te encontrarás a Temple, un oficial médico con la palabra contaminado escrita en el rostro. Gracias al monitor de la cámara de vigilancia podrás detectar la presencia de una nueva andanada de soldados. Investiga el PC y recoge el rifle de francotirador y su munición. En el lado opuesto de la planta verás una puerta. Al acercarte a la puerta surgirá un soldado. Mátalo y entra en la habitación. Encontrarás a un nuevo personaje, Lavelle. Para ganarte su confianza tendrás que recoger el test sanguíneo de esa misma sala. Úsalo en tí mismo para demostrar que no estás contaminado y dale un arma. En la planta de abajo, en el extremo opuesto de la sala en la que grabaste partida, hay dos interruptores (marcados con los números 1 y 2). Acciónalos para abrir las dos puertas y mata a los 3 soldados que surgirán tras la última. Usa una granada para neutralizar la trampa láser de la escalera. Recoge el botiquín y cruza la puerta. Te encontrarás en un largo y oscuro túnel repleto de peligros. A la derecha verás un camión estrellado. Dispara a uno de los barriles para limpiar la zona de parásitos y arregla el cuadro eléctrico. Al volver la luz tendrás una buena panorámica de lo que te aguardaba en la otra dirección del túnel: soldados y un walker. Usa el rifle de francotirador para eliminarlos sin correr riesgos. En cuanto al walker, una vez más, lo mejor será recurrir al lanzallamas. En la sala contigua podrás utilizar la torreta de vigilancia para dinamitar los barriles y acabar con el resto de soldados. Vigila que no quede ninguno antes de conducir a tus hombres hasta el portón. Haz que uno de tus ingenieros repare la caja de fusibles y prepárate, porque al otro lado te espera otro personaje a punto de convertirse en un mutante. Acaba con él antes de que culmine la transformación. Usa una granada para despejar el muro de cajas de la derecha y conseguirás un lanzagranadas y munición. Graba partida desde el interior del contenedor de arriba y repara el cuadro eléctrico. Al hacerlo se liberará todo un cóctel de vida mutante en el piso de abajo. Es el momento de grabar partida de nuevo y abrir la puerta de abajo para enfrentarte al segundo jefazo del juego.



JEFE 2

Harás bien en asustarte al ver a este fulano, porque es realmente duro de pelar. Arregla cuanto antes el panel eléctrico de la izquierda y podrás utilizar el torno para electrocutarlo y atontarle los segundos necesarios para llenarle de plomo. Aunque si no quieres correr riesgos, protégete tras las cajas y comienza a soltar sobre él todas las granadas que dispongas. Luego, cuando no te quede otro remedio que el cara a cara, esquiva sus embestidas, acciona el torno y dispara hacia la cabeza del cuerpo de abajo, el de su huésped. Una vez muerto, acciona el interruptor que protegía, lo que abrirá otra puerta de la estancia anterior. Antes de entrar, graba partida en el contenedor de arriba. Una vez que repares el último cuadro eléctrico tendrás sólo 35 segundos para alcanzar la puerta del ascensor (situado junto al monitor de la torreta de vigilancia) antes de que todo estalle por los aires. Por mucho que intentes evitarlo, tus compañeros morirán en la explosión.

CAPíTULO 8A

Sigue los postes luminosos para alcanzar el hangar y liquida a los 3 soldados (dos están ocultos tras los barriles del exterior). En un container abierto podrás encontrar un botiquín. Cruza un par de puertas y mata al soldado antes de que active la alarma. A través de un ventanuco podrás ver un magnetofón para grabar partida, pero de momento es inaccesible. En la siguiente, un soldado que matar y un botiquín que recoger. Un poco más allá, tras liquidar otros dos soldados, verás una caja de fusibles que requiere el buen hacer de un ingeniero. Deberás localizar a uno para que la arregle. Antes de salir mira lo que oculta el PC. Un poco mas adelante hallarás una estancia más grande con dos soldados. Liquídalos a la velocidad del rayo o liberarán al «perraco» mutante encerrado. Roba unos cuantos botiqui- ▶



s p e r g u í



◄ nes y al llegar a una gran sala con una rampa, usa el rifle de francotirador para neutralizar a distancia al único soldado. Entra en la puerta situada al final de la rampa y liquida a los dos soldados que apuntan hacia Powell. Dale un arma para ganarte su confianza y reparará el acceso a la cámara de frío, así como el cuarto eléctrico que activa el magnetofón. Por fin podrás grabar partida. Dentro de la cámara te esperan dos scuttlers, un rifle y munición variada. Tras salir, revienta a cuanto soldado te salga al paso y recoge el extintor que encontrarás sobre las cajas. Vigila las rejillas de ventilación de la escalera. De ellas surgirán unos cuantos scuttlers rabiosos. Inspecciona el cadáver escondido bajo el hueco de la escalera y serás recompensado con un botiquín. Haz que Powell arregle el cuadro eléctrico y entra por la puerta situada al lado. Además de los scuttlers, el gran problema de este pasillo es que los soldados apostados al otro lado de las ventanas te detectarán y comenzarán a disparar como descosidos. Evita que accionen la alarma y mándalos al otro barrio. El monitor de la cámara de seguridad te dará una imagen bastante clara de lo que se esconde tras una puerta enrejada. Desgraciadamente debes entrar allí a la fuerza para coger una llave. Lo primero que hay que hacer es llevar a Powell hasta los fusibles para poder grabar partida. Ponlo a salvo en otra habitación y abre la puerta del «perruzno» mutante. Usa el lanzallamas. Es la única forma de neutralizarlo sin perder demasiada vida en la pelea. Recoge la llave del cadáver. En la sala de al lado está el C4 que debes robar. El problema es que al recogerlo saltarán todas las alarmas y aquello se llenará de soldados. Por eso, en lugar de meterte en una carnicería de tiros con un civil, Powell, a la espalda, es mejor que dejes lo del C4 para más tarde y regreses a todos los puntos en los que viste un panel de fusibles estropeado. En la zona de retención la cosa se complicará ya que Powell, al ver toda la carnicería (cuerpos mutilados, tripas por los suelos, etc.) comenzará a vomitar como un loco. Antes de que se venga abajo del todo convéncele para que arregle el panel eléctrico, aunque sea utilizando para ello una inyección de adrenalina. Al reparar el panel, podrás acceder al ordenador que te facilitará una clave. Sigue buscando la salida y llegarás a la habitación del principio, aquella con el magnetofón a la que no pudiste acceder en el comienzo del capítulo. Graba partida, recoge el lanzamisiles, las granadas y procura dejar a Powell en lugar seguro, cerca de la puerta. Puede que le necesites en el siguiente capítulo. Ahora regresa hasta el C4, róbalo y prepárate para iniciar una fuga a tiro limpio hasta la puerta del hangar. La mejor táctica posible es correr, evitando tanto a los soldados como a los mutantes. Detente un segundo y morirás...

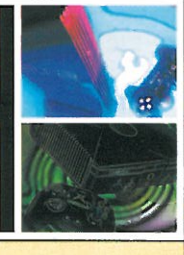
CAPíTULO 8B

Utiliza el rifle de francotirador para abatir a los dos soldados que custodian los hangares y coloca las cargas de C4 en los trenes de aterrizaje delanteros de los dos aviones. En el interior de uno de estos dos hangares encontrarás además de un soldado y algunos scuttlers, un montón de munición. Para llegar a los otros dos hangares tendrás que sortear un edificio central con dos guardias en la puerta. Usa el rifle de francotirador para neutralizarlos (más tarde o más temprano tendrás que hacerlo...). Una vez que hayas colocado las cuatro cargas explosivas, es hora de entrar en el edificio central. Si has eliminado antes a los dos guardias, no tendrás otra dificultad que el feroz walker que pulula por el pasillo central. Crea un muro de fuego para protegerte de él y vacía todos tus cargadores sobre su cuerpo. Repara el acceso a la sala de personal. Graba partida. Nada más recoger la llave del cadáver, irrumpirá un «perraco» mutante. Corre hacia el hueco situado entre la pared de la izquierda y la mesa y encajónate en la esquina: allí estarás fuera del alcance directo del perro y podrás matarle con el lanzallamas y algo de paciencia. Es la mejor forma de acabar con él sin derrochar vida y munición. Vuelve a grabar partida e inspecciona el PC. Sal, gira a la izquierda y entra en la puerta del fondo. Repara el panel que da acceso a la zona de mantenimiento. Para reparar la puerta de la sala de datos necesitarás buscar ingenio, a menos que lograras salvar a Powell en el anterior capítulo. Entra en la zona de mantenimiento, destruye a los scuttlers que te salgan al camino y llegarás hasta unos barriles explosivos. Dispara hacia ellos a una distancia prudente para iniciar una explosión en cadena que despejará un poco la zona y debilitará a un walker que debes destruir antes de que éste mate a Reed, el médico. Si eres lento, Reed se transformará en otro mutante. Si neutralizas al walker a tiempo, encontrarás a Reed moribundo. Dale un botiquín para recuperarle. Entrégale un arma y regresa para grabar partida. Gira a tu derecha y acabarás por llegar a una puerta que conduce a unas escaleras. Llegarás a dos puertas. En una grabarás partida y te enfrentarás a otro walker. Con la otra, verás una pequeña secuencia. Pasa por las dos y graba partida. Ahora tendrás que ser muy rápido para disparar, desde la torre, a las cuatro cargas de C4 antes de que se cierren las puertas de los hangares. Una vez que lo consigas, habrás inutilizado los cuatro aviones, pero la torre se llenará de soldados y mutantes. Baja, busca la zona de mantenimiento, esquiva el walker, escapa por el hueco de la pared y entra en el conducto de ventilación.



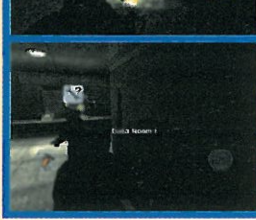
CAPíTULO 9A

Sigue por el conducto de ventilación y llegarás a una cueva. Repara el cuadro eléctrico de la caseta, y de la chabola de enfrente surgirá un walker. Cárgatelo y recoge las armas del interior de la chabola. Puedes intentar usar el ascensor, pero no funcionará. A tu derecha, verás una rampa escavada en la piedra. Asciende por ella y entra por el conducto de ventilación. Cuidado por los scuttlers. Al salir del conducto caerás en una rampa por la que asciende a toda leche Cohen. Síguele y dale un arma, para que te guarde las espaldas en un duro descenso que incluye torretas robotizadas, tuberías que escupen vapor y tropas, muchas tropas. Una buena idea es disparar, apuntando desde el hueco de la escalera y con ayuda del rifle de francotirador, a los barriles explosivos que destruirán la mayoría de las torretas. Liquida al «perraco» mutante y entra por la puerta. No te quedes demasiado tiempo quieto o las dos torretas del fondo te dejarán como un colador. Dispara a las cajas para entrar en la puerta de la izquierda. Acciona el interruptor de la pared para desactivar las dos torretas, recoge las armas y la munición de la estantería y graba partida. Deja a Cohen y nada más cruzar la puerta corre hacia la garita de enfrente. El switch desactivará la torreta de la izquierda. Corre justo debajo de ella y podrás desactivar la otra torreta. La tercera habita-

THE THING





...ción encierra cuatro torretas. La mejor forma de superarlas sin sacrificar demasiada vida es la siguiente: entra corriendo en la garita de la izquierda. Activa el interruptor y desactivarás las dos torretas que están situadas sobre la puerta por la que entraste. Quédate a resguardo de los disparos de las otras dos y destruye las torretas desactivadas. Regresa al interruptor de la garita, presiónalo y dejarás fuera de combate las otras dos. Cruza la puerta.

CAPÍTULO 9B

Nada más entrar presenciarás una secuencia a lo John Woo, con dos fulanos, Ryan y Stolls, apuntándose uno a otro con un arma. Recoge los dos botiquines, el arma que propina descargas eléctricas, y en el mostrador del otro lado, el test sanguíneo. Usa el test con Ryan y este se transformará en un mutante. Cárgatelo, haz que Stolls te acompañe y ordénale que arregle el cuadro eléctrico que activa la puerta del Data Room 1. Entra en ella y graba partida. Sube por la rampa del fondo y haz que Stolls arregle los fusibles para devolver la energía a la planta. Baja la rampa y Stolls te indicará tu próxima misión: abrirle la puerta situada junto a la entrada justo cuando se acerque a ella. Recurre para ello al monitor de vigilancia. Cuando Stolls se aproxime a la puerta, activa el interruptor de la derecha. Si lo has hecho todo correctamente oirás una explosión. Corre hacia allí y verás cómo la puerta ha volado por los aires. Liquida a los scuttlers y sus nidos. Abre la puerta de la derecha y verás en qué se ha convertido Stolls. Recoge su arma y la munición que le diste, y cruza la puerta del fondo del pasillo. Tras una secuencia no menos sorprendente que las anteriores, te verás atrapado en una habitación inundada de gas y con sólo 30 segundos de vida por delante. Repara a toda velocidad el panel eléctrico situado entre dos grandes ordenadores y utiliza el panel de control de la cámara de vigilancia. Apunta hacia el depósito de gas y dispara. Recoge la munición de encima de la mesa. Oculto por la oscuridad encontrarás un magnetofón donde grabar partida.

Justo donde empezaste este capítulo se habrá abierto un gran portón con una llamativa luz roja. Entra por ella, esquiva la torreta y mata a los scuttlers. Desactiva los controles de la torreta. Arregla la caja de fusibles de la derecha y entra por la puerta para echar un buen vistazo a la zona, gracias a las cámaras de vigilancia, y regresa al pasillo de antes. Camina hacia la oscuridad y te toparás con dos soldados. Mátalos. Repara el cuadro eléctrica de la sala de observación, situado bajo las escaleras. Sube por ellas y conocerás a Peltola. Dale un arma y te acompañará donde sea. Usa el monitor de la torreta de vigilancia para destruir los barriles que impedían el acceso a una de las salas contiguas. Entra por ella, mata al pobre desgraciado que ha mutado y recoge la llave de la mesa. Al salir, haz que Peltola arregle el cuadro eléctrico y podrás acceder a un verdadero arsenal consistente en un lanzallamas, munición abundante y un magnetofón para grabar partida. Ya sólo queda una puerta por atravesar. Tras ella encontrarás un par de soldados y el tercer jefazo del juego.



JEFE 3

Te toparás con un gigantesco tentáculo que se columpia en el techo para golpearte. Muévete sin parar, registra los arcones para recoger granadas, y no pierdas de vista la jaula del walker. En el momento más inoportuno, quedará libre y te complicará aún más las cosas. Coloca unas cuantas granadas debajo del ser y éste arderá. Cuando el tentáculo sea historia, verás sobre la pantalla la consigna de escapar. Liquida los soldados que te salgan al paso y graba partida. Regresa al punto en el que comenzó este capítulo, cruza la puerta y...

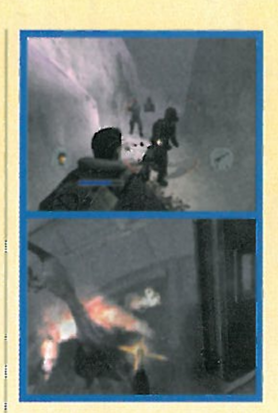
CAPÍTULO 9C

Aunque te veas rodeado de llamas, NO CORRAS, o te comerás más de una explosión. Tendrás que deshacer todo el camino andado en los capítulos anteriores. En ocasiones tendrás que recurrir al extintor para poder atravesar las llamas, aunque casi siempre podrás esquivarlas. En el camino te encontrarás con unos cuantos soldados y dos walkers. Al llegar al final de la rampa, trepa por las cajas y entra en el conducto de ventilación y regresa a la cueva de antes, pero ojo, allí te estarán esperando cuatro perrazos. Usa las granadas contra ellos y sube al ascensor.

CAPÍTULO 10A

Esta fase es bastante básica, pero muy difícil de superar. Se trata de alcanzar a Whitely por el interior de un desfiladero, en el exterior. El problema es que te encontrarás un verdadero ejército por el camino. Usa siempre que puedas el rifle de francotirador y las granadas para limpiar la ruta de soldados. El duelo directo a disparos tiene que ser tu última opción. Dispara a los barriles para matar a varios soldados al mismo tiempo. En una pequeña cueva, a la izquierda, encontrarás unos cuantos botiquines y mucha munición. Aprovéchala.

Tendrás que recurrir al rifle de francotirador para abatir a algunos soldados apostados arriba, pero no te duermas en los laureles o el frío acabará contigo. Sigue la ruta marcada y acabarás por llegar a una gran cúpula. Dentro te espera Whitely. Echará a correr de nuevo, pero antes de perseguirle, graba partida y recoge los botiquines de la derecha, porque te espera un auténtico laberinto repleto de tropas de asalto y trampas láser. Para neutralizar estas últimas, nada mejor que las granadas. En más de una ocasión, los muy estúpidos activarán sus propias trampas en un intento de huir de tí. Acabarás por encontrar una puerta al exterior. Usa las cajas para protegerte de los disparos de los soldados encaramados a las torres mecánicas y liquídalos con el rifle de francotirador. Entra por el desfiladero de la izquierda, sube al helicóptero y prepárate para acabar con Whitely de una vez por todas.



CAPÍTULO 10B

El helicóptero volará en círculo alrededor de la gigantesca mutación en la que se ha convertido Whitely. A sus pies (o mejor dicho, cerca de su tallo) verás cuatro barriles. Dispáralos para rodearle de llamas y centra todo tu poder de fuego en la mano gigante y el tentáculo que nace justo debajo de ella. Sólo necesitarás unos minutos para acabar con este engendro y finalizar esta larga, intensa y tremendamente difícil aventura. ■


DICIEMBRE 2002

KINGDOM HEARTS

Este mes llegan a su fin las aventuras de Sora, Donald y Goofy por los mágicos universos de Disney. Prepárate a descubrir el mal que se esconde detrás de los «sin corazón» y derrota a la malvada Maléfica para siempre.

ATLÁNTICA

Antes de aterrizar en este nuevo mundo, tendrá lugar una discusión entre **Sora** y **Donald**. Tras llegar, comprobarás que la magia de este último ha obrado cambios en los cuerpos de los protagonistas. **Sora** se habrá transformado en una especie de «sireno», **Donald** en un pulpo y **Goofy** en una tortuga con su inseparable escudo al hombro. Acto seguido te encontrarás con **Ariel**, la sirenita hija del rey del lugar, **Tritón**. El pequeño pez que le acompaña te enseñará a nadar. Simplemente pulsa Círculo para ascender y Cuadrado para bajar. El resto es igual que en los mundos anteriores, incluidas las batallas. Encuentra a **Flounder** las veces necesarias para dar por terminado el entrenamiento. Tras él, tendrás que llegar al palacio del rey siguiendo las flechas. Por el camino te atacarán los «Sin Corazón» acuáticos. También encontrarás unas conchas cerradas. Para lograr abrirlas tendrás que utilizar el hechizo correspondiente. Para las rojas usa el fuego, para las azules el hielo y para las amarillas el rayo. En el punto en el que comienzas encontrarás un punto para salvar dentro de uno de estos caparazones. Cuando encuentres alguno blanco, simplemente atácalo con la llave espada para que se abra. Llegarás al palacio del rey. Continúa avanzando hasta el fondo para llegar a los aposentos reales. Tendrán lugar una serie de secuencias en las que **Tritón** reprenderá a **Ariel** y la prohibirá salir del palacio. Una vez fuera sigue a la sirenita hasta su cueva, que ella misma te indicará. Después de la secuencia sal de allí y acaba



65

KINGDOM HEARTS
(2ª PARTE)

con todos los enemigos de la zona. Haz el camino que seguiste antes para llegar al palacio, pero esta vez en sentido inverso. Un delfín te acompañará. Cuando llegues al Gran Mar, muévete por la zona terminando con todos los «Sin Corazón» que te encuentres. Cuando no quede ninguno, acércate al delfín y agárrate a él utilizando el comando que aparecerá en la parte inferior del menú, donde normalmente se encuentra el de observar. El animal, que tiene la habilidad de poder nadar contra corriente, te dejará en un lugar del laberinto acuático al que tú no podrías haber accedido. Avanza por la abertura y llegarás a un espacio abierto con un gran barco hundido. Entra en él por la parte superior. Avanza hasta el cofre y hazte con su contenido. Al salir, un feroz enemigo te estará esperando. Esquiva sus embestidas y utiliza el hechizo de fuego cuando el gran tiburón se aleje. No debería suponerte muchos quebraderos de cabeza, simplemente preocúpate por mantener alto tu nivel de salud utilizando la magia de cura o las pociones. Vuelve sobre tus pasos hasta el valle sumergido y entra de nuevo en la cueva secreta de **Ariel**. Coloca el objeto en su lugar correspondiente. **Tritón** entrará en escena desbaratando tus planes. Vuelve a los aposentos reales. Tras la secuencia, tendrás que realizar de nuevo la táctica del delfín para poder acceder de nuevo al barco hundido. Ya sabes, acaba con todos los enemigos de la zona para que el animal te lleve al laberinto submarino. Cuando llegues al barco, investiga a fondo la zona hasta encontrar un pequeño interruptor en la pared al que no podrás acceder por ti mismo. **Sebastián** se ofrecerá para ayudarte a alcanzarlo, dado su pequeño tamaño. Una nueva zona se abrirá, llena de fuego y enemigos. Encontrarás una bifurcación. El camino de la derecha conduce a un punto de salvar. Dirígete a él y acto seguido toma el otro camino hasta la guarida de la malvada bruja **Úrsula**. Te tocará combatir con ella tras acabar con los «Sin Corazón». La técnica para derrotarla es bastante compleja. Te habrás fijado en que en el centro de la sala hay un gran caldero. Pues bien, según el color que presenta tendrás que lanzarle un hechizo u otro. Ya sabes: fuego para el rojo, hielo para el azul y electro para el amarillo. Si lo haces correctamente **Úrsula** se quedará indefensa durante unos momentos, que debes aprovechar para atacarla. Ten cuidado cuando se ponga a girar como una peonza. Si te quedas sin puntos de magia, puedes recuperarlos golpeando a las dos anguilas que pululan por la zona. Tras acabar con ella, obtendrás una nueva habilidad que te permitirá nadar contra corriente. Utilízala en el laberinto submarino para llegar a la abertura marcada con interrogaciones. De nuevo tendrás que derrotar a la bruja de los mares, o a su cabeza en este caso. Esquívala y trata de ponerte detrás de ella. Utiliza tu *combo* y reserva la magia para curarte. Acabarás con ella definitivamente. Tras ésto encontrarás la cerradura de este mundo.

HALLOWEEN TOWN

Tu siguiente destino, por orden de dificultad, será el mundo correspondiente a la película de **Tim Burton** *Pesadilla Antes de Navidad* (filme de culto para **Nemesis**). Pero antes, será recomendable que acudas a la Ciudad de Paso para abastecerte de todos los *items* necesarios y equipar convenientemente a tus compañeros con el dinero que hayas conseguido en tus andanzas. También puedes pasarte por El Coliseo de **Hércules** y hablar con **Philoctetes** para participar en alguno de los torneos que se disputan. Hay recompensas muy jugosas para los vencedores, aparte del reconocimiento del entrenador de héroes. Cuando llegues finalmente al pueblo de **Halloween**, te sorprenderás con el cambio físico que experimentarás. Sal de la pequeña estancia en la que te encuentras por la verja y llegarás a la plaza del pueblo. Investiga la zona y halla la manera de llegar a la entrada al laboratorio. Sube por las escaleras y entra en la tétrica estancia. Tras la sucesión de escenas, **Jack Skellington** se unirá a tu equipo. La decisión de incluirle entre tus compañeros es tuya. Es un buen luchador, pero ten en cuenta que el personaje que dejes fuera no subirá de nivel. Tu siguiente objetivo será encontrar la memoria para el muñeco que están fabricando. Vuelve a la plaza y encuentra la puerta al cementerio, tras subir por unas escaleras. Allí te estará esperando **Sally**. Ella te hará entrega de lo que andas buscando. Deshaz tu camino hasta la plaza y entra de nuevo en el laboratorio. Entrega la memoria al doctor. Este te encomendará la misión de encontrar un nuevo elemento. Vuelve al cementerio y, tras acabar con los enemigos, investiga el ataúd medio abierto que se encuentra al fondo. Accederás a una nueva zona del cementerio. Habla con el alcalde y te propondrá una prueba de habilidad. Tienes que observar las tumbas y recordar el orden en el que salen los fantasmas. Acto seguido tienes que activarlas en el mismo orden. Si lo haces bien el alcalde te dirá que mires en la calabaza. Allí encontrarás lo que te había pedido el doctor. Vuelve al laboratorio y entrégaselo al científico. Tras la escena, vuelve otra vez al cementerio y sigue avanzando hasta la zona en la que encontraste al alcalde. Allí, localiza una entrada por la que llegarás a la Colina de la Luna. Cerca de la base de la raíz curvada encontrarás una tumba. Actívala y sube hasta el puente. Aparecerá un ejército entero de criaturas «Sin Corazón». En el río que transcurre por debajo del puente encontrarás objetos de interés. Cuando hayas acabado con todos avanza hasta la puerta. Estás en la mansión de **Oogie Boogie**. Tienes que ir ascendiendo con cuidado. Si te caes podrás utilizar la bañera para subir de nuevo. Un poco más arriba llegarás al Cuarto de Juegos. Allí te esperan los tres insoportables críos, los cuales te atacarán. Acabar con ellos no es difícil, tan sólo bastante pesado, ya que esquivan tus golpes con bastante eficacia. Céntrate en uno y después pasa al siguiente. Cuando hayas acabado con ellos activa la plataforma con el hechizo de fuego y sube. Baja hasta la base del árbol y dirígete a la parte izquierda. Llegarás a una puerta que te conducirá a la Sala de Torturas. Dentro te estará esperando **Oogie Boogie**, que lógicamente está detrás de toda la conspiración. La forma de acabar con él es bastante laboriosa. Como verás, te encuentras en una especie de tablero giratorio, con el enemigo en una parte superior a la que no puedes acceder. Esquiva todas sus trampas y, cuando los interruptores del suelo brillen, activa el de la zona en la que se encuentra **Oogie** en ese momento para que ascienda esa parte del tablero y puedas atacarle. Repite esta operación las veces que sea necesario hasta que su barra de vida se agote. Al salir de la mansión, te espera un nuevo enfrentamiento con este pesado ser, o mejor dicho, con lo que queda de él. Tu misión es destruir siete burbujas oscuras que se encuentran desperdigadas por todo el árbol. No son difíciles de encontrar, pero multitud de enemigos te saldrán al paso para impedir que avances. Sube por las plataformas y ten cuidado con la antorcha que se mueve. La más oculta se encuentra en una especie de mirador de madera en la parte más alta del árbol. Cuando destruyas las siete **Oogie Boogie** será historia de una vez por todas. La cerradura de este mundo se materializará ante tus ojos y obtendrás varias recompensas, entre ellas un nuevo arma para **Sora**.

NEVER LAND

Bienvenido a la Tierra de **Nunca Jamás**, hogar del niño que se negó a crecer, **Peter Pan**, **Wendy** y los Niños Perdidos. Antes de aterrizar te sorprenderá un barco pirata, patroneado por el **Capitán Garfio**. Pronto te darás cuenta de que este mundo no es como los demás. Para empezar, el ▶


TIGGER


HERCULES


DUMBO


GENIO


OOGIE BOOGIE


PEPITO GRILLO


MUSHU


HADES


YASMIN


SIMBA

s u p e r g u í



cada vez más incordiante **Riku** hará acto de aparición del lado de los «Sin Corazón». Además, te reencontrarás tras mucho tiempo buscándola con tu amiga de la infancia, **Kairi**, aunque en un estado no muy afortunado. Tras las múltiples secuencias que harán avanzar la trama, te hallarás encerrado en el barco. Se unirá a ti **Peter Pan**. Abandona la habitación en la que te encuentras. Aparte de las criaturas típicas, una versión malvada del protagonista **Sora** te atacará de vez en cuando. Sube las escaleras y avanza por las estancias de la bodega hasta llegar al congelador, que distinguirás por el vapor que emana en esta zona del suelo. Sigue subiendo y llegarás a la cocina, donde averiguarás el paradero de **Wendy** y **Kairi**, aunque aún no podrás acceder a rescatarlas. Sigue avanzando por la galería de camarotes. Utiliza el movimiento trío en la marca para llegar al camarote del capitán. Dentro de él te espera el enfrentamiento contra tu sombra. Se trata de un duro oponente, que se defiende con la espada y esquiva muy bien tus ataques. Cuando le hayas quitado buena parte de su energía utilizará la técnica de desdoblamiento. Deberás averiguar cuál es el verdadero y seguir atacándole. Utiliza a menudo la magia de cura y protégete de sus embestidas con la de aero. Cuando acabes con él obtendrás un valioso accesorio como recompensa. Tras la lucha investiga la estancia y baja por la trampilla. Llegarás a la celda de **Wendy**. Vuelve al camarote de **Garfio** y sal por la otra puerta. Accederás a la cubierta del barco. Tendrás que luchar contra unos cuantos «Sin Corazón». Acto seguido serás recompensado con un hechizo de cura más potente. Ahora te espera la batalla contra el **Capitán Garfio**. Por suerte, **Campanilla** te habrá dotado con la posibilidad de volar. Para hacerlo pulsa Círculo en medio de un salto. Utiliza ese botón para elevarte y Cuadrado para descender. Es como nadar, sólo que con mucha más libertad de movimientos y un control más sencillo. En la batalla, **Garfio** estará arropado por numerosos barcos enemigos. Olvídate de ellos y céntrate en el pirata. Aprovecha que puedes nadar para atacarle desde arriba con *combos*. Él posee algunos golpes muy poderosos, así que cúrate de vez en cuando. No te resultará difícil acabar con él. Cuando lo hayas conseguido, tendrán lugar una sucesión de escenas que te llevarán a la Torre del Reloj. Como podrás observar, todas las caras del Reloj marcan la misma hora, las doce en punto, menos una. Ataca la manecilla con la llave espada hasta que marque la hora indicada. Esta maniobra hará aparecer la ansiada cerradura de este mundo. También conseguirás la invocación de **Campanilla**, un nuevo arma para **Sora** y la habilidad de planear en el salto. Vuelve al pueblo de paso y, además de reabastecerte de los *items* necesarios, entrégale la nueva pieza de la nave **Gumi** a **Cid**. Éste la incorporará a la nave y en el mapa del mundo aparecerá un nuevo objetivo. Vuela hacia **Never Land** y desde allí podrás acceder a este universo desconocido.

BASTIÓN HUECO

El mundo gobernado por **Maléfica** es uno de los mas complicados del juego. Comenzarás en una especie de cataratas. Tras la secuencia, deberás ir saltando de plataforma a plataforma con ayuda de la nueva habilidad de planear en el salto. Si te caes no te preocupes, podrás volver a subir al comienzo de la fase y además podrás conseguir alguno de los cofres que reposan en el nivel inferior. Cuando llegues a una gran plataforma, aparecerá **Riku**. Te arrebatará la llave espada y tus compañeros se marcharán. Afortunadamente contarás con la ayuda de **Bestia**, que ha llegado a este mundo en busca de **Bella**. Tú no podrás defenderte, así que tendrás que dejar que sea él el que acabe con los enemigos. Sigue subiendo y llegarás a un transportador que te llevará hasta las puertas del castillo. La entrada principal se encuentra cerrada, así que tendrás que bajar al piso inferior y activar el extraño interruptor para bajar. A continuación te enfrentarás a una especie de laberinto. Utiliza las burbujas para pasar de un sitio a otro. Cuando te encuentres en un punto muerto, utiliza la ayuda de **Bestia** para derribar la pared y seguir avanzando. Llegarás a una estancia con agua en el suelo y unas verjas que te impiden el paso. Utiliza los interruptores de la pared para avanzar. Al final llegarás al mecanismo que abre la puerta del castillo. Vuelve sobre tus pasos y entra por ella. En el *hall* principal te espera una batalla contra **Riku**. Afortunadamente volverás a contar con la ayuda de **Donald** y **Goofy**, además de recuperar la llave espada. Esta batalla es bastante complicada, sobre todo por la agilidad de tu enemigo. Emplea el movimiento de rodar para esquivar sus ataques. Protégete con *Aero* y utiliza tus *combos* contra él. Reserva la magia para curarte. Cuando le derrotes, obtendrás un nuevo movimiento trío. Sube por las escaleras y entra por la puerta de la izquierda, que conduce a la biblioteca. Deberás colocar los libros en su lugar correspondiente teniendo en cuenta la letra por la que empiezan. Se abrirá un camino hacia las escaleras. Arriba, haz lo mismo con el libro y podrás acceder a un interruptor. Se abrirá una puerta. En la segunda planta del *hall* deberás encontrar las cuatro partes del emblema. Una se consigue encendiendo todas las lámparas de la pared, otra utilizando el movimiento trío en la marca, la tercera parte rompiendo los jarrones que hay al lado de una estatua y la última empujando una de las estatuas. Recoge todos los fragmentos y baja al nivel inferior. Entra por la puerta central y colócalos en sus respectivos huecos. Se abrirá ante ti la parada del teleférico. Puedes utilizar el ascensor disponible para conseguir algunos objetos interesantes. Si pulsas el interruptor rojo cambiarás su dirección. Para seguir avanzando abandona la estancia por la otra puerta. Te encontrarás en el exterior del castillo. Puedes seguir subiendo a los ascensores para hacerte con objetos. Después, pulsa el interruptor azul para acceder a una nueva zona superior. Cuando llegues, pulsa el interruptor rojo para montar en el transportador. A mitad de camino tendrá lugar una emboscada. Tras acabar con los enemigos pulsa el interruptor que aparece para seguir avanzando. Cuando llegues a tu destino baja las escaleras y entra de nuevo en el castillo. No olvides activar la marca trío. En la parada de teleféricos utiliza el ascensor para subir y sal de la estancia. Una vez fuera hazte con el contenido del cofre y súbete al ascensor. En la siguiente zona activa el interruptor rojo y vuelve al interior del castillo por la puerta. En la parada no utilices ningún ascensor y sigue avanzando. Cuando salgas pulsa el interruptor rojo. Sube por el bloque y haz lo mismo con el nuevo interruptor. Sube de nuevo y activa el último de ellos. Vuelve al interior del castillo, a la parada de teleféricos, y entra por la puerta que lleva a la capilla. Tras la secuencia, deberás enfrentarte a **Maléfica**. Ella se encuentra subida en una plataforma. Para hacerla bajar atácala con la llave espada. Cuando puedas súbete a ella para golpear a la malvada bruja. No hagas caso a los enemigos secundarios, deja que **Donald** y **Goofy** se encarguen de ellos. Cuando la hayas vencido aparecerá un punto para salvar. Úsalo y prepárate para la siguiente batalla. **Maléfica** aparecerá convertida en un gigantesco dragón por obra y gracia de la irritante **Riku**. Debes atacar a la cabeza, su único punto débil. Utiliza el hechizo *Aero* para protagerte y no dejes de saltar y utilizar tus *combos*. Cuidado con su aliento verde, es su ataque más letal. Tras vencerla, obtendrás un nuevo accesorio. Además, se abrirá una nueva puerta en la pared. Salva parti-



65

KINGDOM HEARTS
(2ª PARTE)


PINOCHO


DAISY


CHESHIRE


DALE


DARKSIRE


FINKLE


JACK


KALA


MAREFISE


PARDITA

da y prepárate para luchar en solitario. **Riku**, o mejor dicho, **Ansem**, te espera al otro lado. Se trata sin duda de la batalla más complicada a la que te has enfrentado, sobre todo porque no cuentas con la asistencia de tus compañeros. Además, tu enemigo es muy veloz y esquivará la mayoría de tus ataques. La mejor táctica es esquivar sus embestidas y plantarle cara cuando no esté realizando alguno de sus ataques especiales. Al atacarle con tu espada muchas veces bloquearás sus ataques. Ten siempre activada la barrera de *Aero* si no quieres morir a la primera de cambio. Cuando le quede poca vida comenzará a desplazarse a gran velocidad y a realizar imparables embestidas. Al vencerle conseguirás una nueva habilidad. Tras la feroz lucha, vuelve sobre tus pasos. Tendrás que llegar a la entrada principal del castillo. Puedes llegar fácilmente dejándote caer por los muros del castillo. Si te pasas y acabas en la zona inferior helada puedes utilizar el ascensor para subir. En la entrada te estarán esperando tus amigos.

PUEBLO DE PASO

Después de la escena serás transportado automáticamente a tu centro de operaciones. Como podrás observar, las criaturas «Sin Corazón» han vuelto a poblar todos y cada uno de los mundos del universo. Afortunadamente también conseguirás mucha más experiencia al derrotarlos, algo que te vendrá muy bien ahora que debes afrontar la última parte del juego. En este momento del juego puedes aprovechar para realizar todas aquellas acciones o búsquedas que has dejado pendiente, como luchar en los torneos de El Coliseo. Visita al mago **Merlín** en el pueblo para acceder a la última invocación del juego. Se trata del pequeño dragón que acompañaba a **Mulán**, una de las últimas heroínas de **Disney**. Después entra en las alcantarillas donde anteriormente entrenaba **León** y usa el movimiento trío en la marca. Examina la pintura para obtener una nueva pieza que acoplar a la nave **Gumi**. Ve a hablar con **Cid** para que la instale. También conseguirás en este punto un nuevo arma para **Sora**. Sube a la nave y, cuando estés preparado, dirígete al **Bastión Hueco**.

BASTIÓN HUECO

Una vez que aterrices de nuevo en este mundo encamina tus pasos hacia la biblioteca. Tras la secuencia dirígete a la gran estancia donde luchaste anteriormente con **Riku**. Acércate a la cerradura y dará lugar un nuevo enfrentamiento, esta vez contra una criatura llamada **Behemot**. Para derrotarle, súbete a su cuerpo y atácale en la cabeza. Utiliza la barrera mágica de *Aero* para protegerte. Ten precaución con tus compañeros, pues lo más seguro es que se queden debajo del monstruo y reciban todos sus ataques. Tras la lucha, puedes dirigirte a hablar con **Bella** para obtener un nuevo arma para **Sora**. También puedes entrar en la biblioteca y hablar con **Aeris** para conseguir cuatro informes **Ansem** y una mejora para tu hechizo de cura. Cuando estés preparado, embarca en la nave **Gumi** y prepárate para enfrentarte al último escenario.

FIN DEL MUNDO

Salva en el punto indicado y avanza hasta que tenga lugar una secuencia. Después verás cajas repartidas por la zona. Dentro de ellas te esperan jugosos premios, pero también deberás luchar contra unas nuevas criaturas, realmente muy poderosas. Será mejor que llegues a este mundo muy preparado. Sigue bajando hasta llegar al punto de salvar. A continuación verás una luz roja que te transportará a cada uno de los mundos que has visitado previamente. En ellos deberás acabar con todos los enemigos. También puedes hacerte con el contenido de un cofre en cada uno de ellos. El orden es el siguiente: Pueblo de Paso, País de las Maravillas, Coliseo, Selva, Agrabah, Atlántica, Halloween Town y Never Land. Tras pasar este último golpea el portal verde para acceder al Bosque de los Cien Acres (el interior del libro que encontraste en casa de **Merlín**). Encontrarás un punto de salvar y el portal para el siguiente mundo. Cuando llegues a él entra por las puertas azules, examina la máquina y vuelve fuera a través del pasillo. Salta al agujero para enfrentarte a un nuevo enemigo. En esta batalla podrás volar. Aunque parezca que no estás dañando a **Chernabog**, sí que lo estás haciendo. Posee una especie de barrera mágica que le durará un rato. Tras algunos impactos, su salud descenderá. Utiliza magia *Aero* para defenderte. Cuando le derrotes obtendrás la mejora para la habilidad de planear. Entra en el volcán para seguir avanzando. Te encontrarás con una serie de pequeñas zonas comunicadas. Dentro de ellas te esperan combates con las criaturas «Sin Corazón» más fuertes a las que te has enfrentado, así que ve con precaución. Al final, tras varias oleadas de enemigos, llegarás al último punto para salvar partida. Prepárate a conciencia y lleva contigo los *items* de salud más potentes que tengas. Ten en cuenta que puedes acceder a este punto directamente desde la nave **Gumi**. Cuando estés listo examina la puerta dos veces. Serás transportado de nuevo a la isla natal de **Sora**. Entra en la cueva donde empezó todo. Tras la secuencia comenzará una nueva batalla contra **Ansem**. No hay ninguna estrategia válida, simplemente atácale con todo lo que tengas. Protégete con la magia *Aero* y no te desesperes, ya que es una lucha bastante larga y tus compañeros no serán de mucha ayuda (excepto para curarte). Tras vencerle, reemplaza los *items* utilizados y dirígete a la grieta de la isla. **Donald** y **Goofy** no participarán en la lucha final, así que no es necesario equiparles. El próximo enemigo es un viejo conocido, la gran criatura oscura con la que te enfrentaste dos veces al comienzo del juego. La manera de derrotarle es la misma, sólo que ahora es mucho más fuerte y resistente. Utiliza el hechizo de Cura y el de *Aero* constantemente. Tras acabar con él, **Ansem** atacará de nuevo. Ahora cuenta con un par de movimientos más, pero básicamente es igual que en tu anterior encuentro, aunque ahora no cuentas con el apoyo de tus camaradas. Utiliza los hechizos de siempre (es muy recomendable que los tengas en el menú de acceso rápido). También sería aconsejable que contaras con bastantes elixires para recuperarte. Esquiva sus ataques rodando por el suelo. Cuando parezca derrotado, evolucionará a su tercera forma. Ataca a su cara para vencerle y emplea las mismas estrategias que en las batallas anteriores. Tras este largo duelo te encontrarás en la más completa oscuridad y serás atacado por los «Sin Corazón». Afortunadamente, soltarán gran cantidad de puntos de vida al desaparecer. Ataca a la extraña formación que aparece para seguir avanzando. En la siguiente zona, continúa atacándole y también a las criaturas que desprende su cuerpo. Avanza por el portal. Aparecerá **Goofy**. Tendrás que protegerle acabando con todos los «Sin Corazón» que aparezcan. Embiste a la extraña criatura de nuevo para seguir avanzando. De nuevo tendrás que vencer a la criatura demoníaca, o más bien a su cabeza. Después aparecerá **Donald**, y la situación se repetirá. Al final llegarás a la batalla definitiva, de nuevo una lucha a muerte contra **Ansem**. Ha aprendido algún movimiento nuevo y tiene más resistencia que en el último encuentro, pero la técnica para vencerle es la misma. Emplea *combos* y reserva la magia para curarte y protegerte. Utiliza todos los *items*, ya no los necesitarás más. Ataca a su cara hasta que su barra de vida se vacíe. Tras la lucha serás recompensado con la secuencia final y los títulos de crédito.

DRAGON BALL Z
EL LEGADO DE GOKU

Descubre cómo hacer frente a Raditz, Vegeta y el resto de las tropas del diabólico Freezer hasta llegar al combate final en el planeta Namec...

INTRODUCCIÓN:
Antes de nada, decir que este juego es un *Action RPG*, de desarrollo similar a *Zelda*.
El juego además de las peleas tiene como objetivo encontrar *items* y llevárselos a su dueño.
La historia comienza con la llegada de **Raditz** y acaba con la muerte de **Freezer** en **Namek**. Debido a la dificultad de las peleas os recomiendo que entréis una y otra vez a cada nivel para aumentar el nivel del personaje.
Si con esto no es suficiente y queréis llegar a todo precio al final del juego, podéis utilizar el truco de la invulnerabilidad. Para ello, debéis pulsar Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, B y A durante las *intro*.

FASE 1:
El juego comienza con la visita que hace **Goku** al maestro **Mutenroy**. Tras hablar con todos nuestros amigos el maestro nos pedirá que le encontremos tres revistas que ha perdido. Una de las revistas está a la vista en la pantalla, la otras dos se encuentran en la parte superior de la isla y dentro de la casa respectivamente. Después de darle las revistas al maestro y recibir como premio dos semillas *senzu*, unas hierbas y 350 puntos de experiencia, llegará **Raditz** y secuestrará a **Son Gohan**. Al marcharse **Raditz, Picolo** llegará y nos pedirá unirnos a él. Cuando acabe la charla, súbete a la nube y saltarás de fase.

FASE 2:
En esta pantalla no hay nada más que hacer que matar a todo bicho viviente para ganar experiencia, pero cuidado con los lobos: hacen bastante daño además de ser realmente resistentes. Detrás de la casa está **Chichí** y en la parte superior derecha hay una semilla que siempre vienen bien. También hay repartidas varias hierbas y energía de vuelo por toda la zona. En la parte superior izquierda está la salida.

FASE 3:
Nada más entrar a la zona nos dirigimos a la parte superior de la pantalla y nos encontramos con un pterodáctilo al que le han robado el huevo de su cría. Tras hablar con él, recogemos la piedra que se ve en la pantalla y ponemos rumbo hacia abajo para poder coger otra piedra. Tras obtenerla regresamos hasta el camino principal para tomar las escaleras que hay a la izquierda de la pantalla y continuamos hasta encontrar a **Chaoz** y **TenSián**. Si hablamos con ellos recibiremos 500 puntos de experiencia de cada uno. Antes de cruzar las cataratas subimos un poco para coger la tercera piedra. Para pasar las cataratas hay











DRAGON BALL Z
EL LEGADO DE GOKU

que volar sobre ellas, pero desde la parte inferior de las mismas. Al aterrizar nos encontraremos a un pterodáctilo, que es el ladrón del huevo. Al derrotarlo recibiremos 300 puntos además del huevo. Una vez lo tengamos en nuestro poder se lo llevamos a su madre y obtendremos 350 puntos.
Desde ahí continuamos todo a la izquierda hasta llegar a un campamento donde un hombre se ha quedado atrapado. Con la ayuda de las tres piedras construimos un puente para hacer que el buen hombre nos obsequie con 350 puntos, unas hierbas y un incremento de velocidad. Bajamos por donde está el esqueleto de dinosaurio, cruzamos el río y nos enfrentaremos a un nuevo dinosaurio para obtener 600 puntos de experiencia. Tras acabar con él nos dirigimos a la salida que está a la izquierda del lugar.



FASE 4:
Al comenzar esta fase subimos por la pantalla y entramos en una casa donde un anciano nos dice que nos va a ayudar pero que antes debemos de arreglar unos cuantos desórdenes en el bosque. Salimos de la casa y nos dirigimos hacia la izquierda hasta encontrar a un gato llamado **Neko** (Si hace falta que volemos, pues volamos).
El gato anda perdido, así que se lo devolvemos a su dueño que no es otro que el viejo. Volvemos donde estaba el gato y continuamos a la izquierda para encontrar a una niña perdida. La niña vive en la casa de la derecha del pueblo. Sólo hay dos aparte de la del viejo así que la devolvemos allí. Las casas están debajo de la del viejo. Al devolverla recibimos 500 puntos. Cerca de la casa de la niña está su noviete que quiere regalarle flores. Éstas están muy cerca de donde encontramos a la niña, justo encima de **Yamcha** y **Puar** que nos regalarán 500 puntos cada uno de los dos. Cuando cojamos uno de los cinco ramos disponibles se la llevamos al pobre enamorado que a cambio nos obsequiará con 400. Ahora nos dirigimos a la casa que está más a la izquierda y veremos a un niño cerca del agua que nos pedirá ayuda para recuperar el barco que su hermano ha enviado al islote que vemos. Por coger el barco recibimos 200 puntos.
Ya es hora de volver de nuevo a casa del viejo. El anciano en cuestión nos enseñará la técnica del *Taiyoken*, que por cierto no sirve absolutamente para nada ya que detiene a los enemigos por un periodo de tiempo demasiado breve. Después de haber aprendido la técnica cambiaremos de fase.

FASE 5:
Esta es la zona donde tendrá lugar nuestro primer enfrentamiento serio del juego. Aunque encontremos a **Picolo**, éste no nos ayudará nada, así que la mejor forma de acabar con **Raditz** es atacarlo con la onda *Ki* desde lejos. Sobre el escenario hay abundantes hierbas y esferas de vuelo que a buen seguro nos serán de gran ayuda. Al cabo de unos cuantos golpes, la cantidad variará dependiendo el nivel que tengamos, seremos obsequiados con otros 4.000 puntos de experiencia y **Picolo** nos matará junto a **Raditz**.

FASE 6:
Esta fase la empezamos andando por el camino que nos lleva a casa de **Kaito**. Pronto nos encontraremos con la reina serpiente con la cual tenemos que batirnos. Obtendremos 3.500 puntos por la victoria, pero caeremos del camino e iremos a parar al Infierno.

FASE 7:
En esta pantalla los enemigos tienen forma de nube. Por cada enemigo que derrotemos obtendremos 1.000 puntos. Sin embargo, hay tres nubes que están estáticas, que son las que tendremos que llevar al gimnasio que se haya en la parte inferior izquierda de la pantalla.
Las tres nubes se encuentran en los siguientes lugares:
La primera se haya en la parte superior izquierda de la pantalla, la segunda se halla cerca del árbol que está situado a la derecha de la pantalla y la ubicación de la tercera se encuentra en el camino superior de donde hemos obtenido la





segunda. Cuando entreguemos las tres almas podremos recoger el fruto del árbol. Al cogerlo aparecerá un demonio que nos devolverá al principio del camino de la serpiente.

FASE 8:
Ahora sólo debemos seguir el camino de la serpiente hasta llegar al final del mismo.
Una vez lo acabemos volaremos a la izquierda para llegar al planeta de **Kaito**.

FASE 9:
Nos dirigimos hacia **Kaito** y le pedimos que nos ayude. **Kaito** nos ofrece ayuda a cambio de que cojamos a **Bubbles** y logremos golpear con un martillo a **Gregory**. Como aquí la gravedad es mayor nos movemos más lentos, pero aún así podemos volar. Cuando superemos ambas pruebas seremos obsequiados con 1.500 puntos y la técnica del *Kame-hame*. Tras haber entrenado seremos devueltos al palacio de **Kamisama**.

FASE 10:
En este escenario sólo debemos hablar con **Kamisama** y **Mr. Popó**. En la parte superior izquierda está **Korrín**, el gato de la torre sagrada que nos regalará una semilla *Senzu*. Para salir de la pantalla basta con bajar y salir por la derecha.

FASE 11:
Nos encontraremos con un bosque nevado. En la parte izquierda hay un niño que pedirá ayuda a **Goku** para salir ileso de los lobos y dinosaurios que hay en la pantalla.
Una vez tengamos al niño entre nosotros, saldremos de la pantalla por la parte inferior.

FASE 12:
Ahora nos encontramos en la ciudad. En la parte superior izquierda de la pantalla hay una cápsula y en la superior derecha una semilla *Senzu*. Es el momento de llevar al niño a su casa. Para ello debemos de ir a la casa que está a la derecha del banco. Tras devolver al niño y obtener otra cápsula debemos matar a los tres ladrones del banco.
Obtendremos por cada uno de ellos 1.000 puntos y al final 1.500 de bonificación.
Como tenemos dos cápsulas podemos entrar a la casa situada a la izquierda del banco para vendérselas por 1.500 puntos al hombre que se encuentra en su interior. La salida de la pantalla se encuentra al Sur.

FASE 13:
En la base militar no debemos hacer nada más que hablar con una enfermera que nos llenará toda la barra de vida. Poco antes de salir **Kaito** nos enviará un mensaje. A continuación, deberemos progresar hacia la derecha. ▶



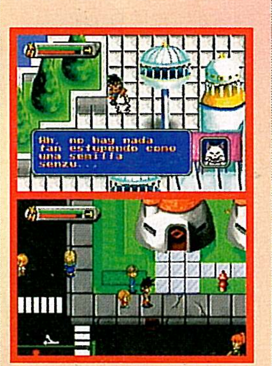
superguías DRAGON BALL Z
EL LEGADO DE GOKU

FASE 14:
Este será nuestro segundo y tercer enfrentamiento serio. Al igual que en el encuentro contra **Raditz**, por el escenario hay repartidas esferas de vuelo y hierbas.
La primera batalla que libramos es contra **Nappa**. Por vencerle obtendremos 2.000 puntos. A continuación, será **Vegeta** el que tomará el relevo de su compañero caído. **Vegeta** es mucho más rápido que **Nappa** además de que sus ataques son muchos más efectivos y dañinos. Después de acabar el combate, **Vegeta** se transformará en mono. **Yajirobey** entrará en escena y le cortará la cola devolviéndolo a su estado natural. En ese momento es **Gohan** quien se transforma y hiere de gravedad a **Vegeta**, que escapa hacia **Namek**. Nosotros tomamos el mismo camino.

FASE 15:
Nuestra llegada a **Namek** no puede ser más oportuna, pues las tropas de **Freezer** se están adueñando de las bolas de dragón. Debemos hablar con todos los *namekianos*. El de la casa situada encima del camino de entrada a la fase nos pide que recojamos tres árboles que son distintos. Dichos árboles, que son los de follaje más oscuro se encuentran en la parte superior izquierda, inferior derecha y superior derecha. Cuando tengamos los tres árboles debemos volver a la casa del *namekiano* que nos pidió su búsqueda para plantarlos en los huecos habilitados para ello y así obtendremos 7.000 puntos. Una vez finalicemos nuestra misión lo que debemos hacer es ir al Norte para entrar en el templo, eso sí, pero sólo cuando hayamos obtenido gran cantidad de puntos por las batallas. Por cierto, dichas batallas se hacen más difíciles que en la **Tierra**, aunque por otra parte los puntos de experiencia son muy superiores.

FASE 16:
En esta parte del mapeado veremos el templo de **Namek**. Antes de entrar debemos de conseguir dos artefactos esparcidos por el mapeado. El primero de los dos se encuentra en la parte derecha de la pantalla a media altura. Si no la véis a primera vista no os preocupéis ya que **Kaito** nos dará un mensaje acerca de nuestros amigos que fueron asesinados por **Nappa** y **Vegeta**. El otro se encuentra al lado de la esfera situada en la parte superior del templo. También podemos coger una semilla *Senzu*, que nos será de gran utilidad. Ahora nos dirigimos a la entrada del templo para entrar en él.

FASE 17:
Una vez en el templo, lo primero que veremos es la estatua de un *namekiano* con la bola de una estrella. A ambos lados de la estatua hay esferas de vuelo y debajo un teletransportador de color blanco que nos llevará al segundo nivel del templo. Caminaremos hacia la parte superior derecha hasta ver una mano. Dicha mano señala un pasadizo secreto en el cual se haya el tercer artefacto que junto a los dos obtenidos en la fase anterior utilizaremos al final de la fase.



Una vez tengamos el artefacto en nuestro poder el orden para utilizar los teletransportadores es el siguiente: Naranja, Amarillo, Blanco, Blanco.
Después, apareceremos en una sala con la estatua del gran anciano. Detrás de él se encuentran los huecos donde debemos depositar los artefactos. Una vez lo hayamos hecho recibiremos un aumento de velocidad y 3.000 puntos. También aparecerá un teletransportador blanco por el cual debemos de entrar. Para salir del templo tendremos que ir a la parte superior de la pantalla.



FASE 18:
En esta fase nos encontraremos con **Krilín**, **Son Gohan** y **Vegeta**. También veremos a las fuerzas especiales de **Freezer**. El objetivo de esta fase es acabar con ellos.
Por acabar con Reecoom recibiremos 4.000 puntos de experiencia y por acabar con **Butter** y **Jeice** recibiremos un total de 1.4000 puntos por ambos.
Ahora es el turno de **Ginew**. Este combate es muy difícil, aunque como somos más rápidos que él no deberíamos tener muchos problemas si nos hayamos por el nivel 23 ó 24. Recibiremos a cambio 9.000 puntos y ya sólo nos queda ponernos camino a la parte derecha de la pantalla.

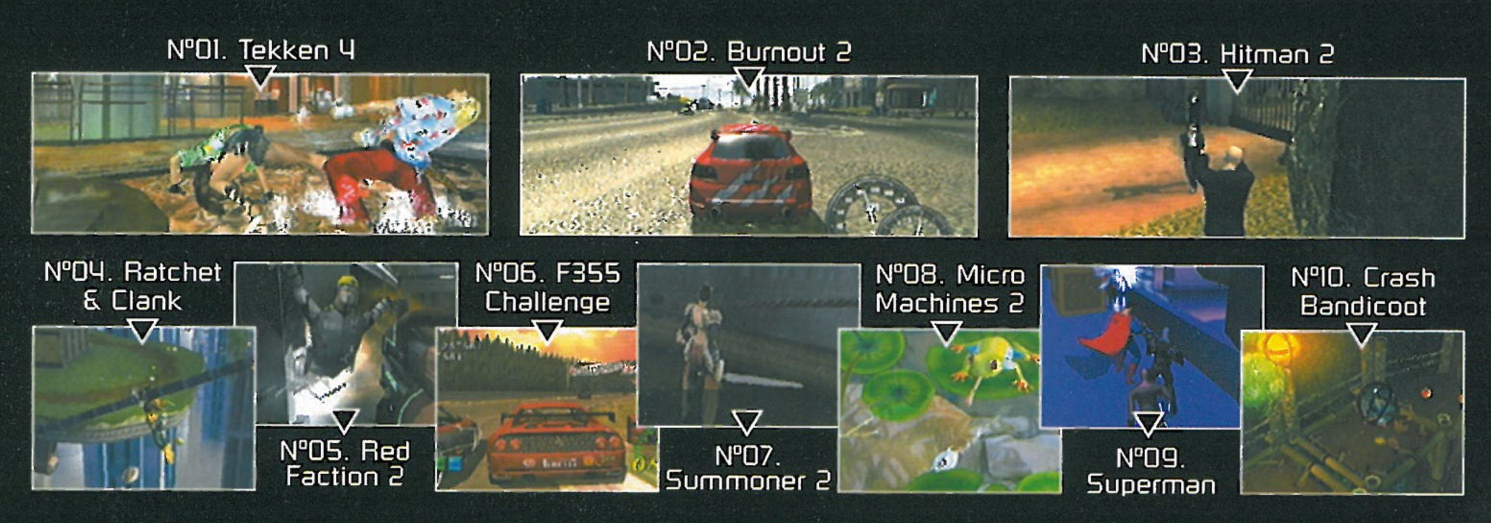
FASE 19:
Lo único que tendremos que hacer es ir matando enemigos a la vez que vamos avanzando hacia la parte derecha de la pantalla.

FASE 20:
Otra fase en la cual lo único que debemos hacer es acabar con el mayor número posible de enemigos para subir de nivel. Una vez que hayamos liquidado a todos ellos, volaremos hacia la parte superior de la nave de **Freezer**.

FASE 21:
La penúltima fase del juego nos da la oportunidad de regresar a la fase anterior y seguir entrenando o entrar en la Cámara Regeneradora que se halla a la derecha. Si todavía no habéis obtenido el máximo nivel os aconsejo volver a la fase anterior y una vez lo hayáis obtenido ir a la Cámara Regeneradora.

FASE 22:
Ahora es cuando la cosa se complica enormemente. Incluso teniendo el máximo nivel, es posible que tengáis problemas para acabar con los cuatro estados de **Freezer**.
La técnica a utilizar es la de lanzar *Kame-Hames* a todo trapo y esquivar los ataques de **Freezer**. Por acabar con él las tres primeras veces obtendremos 3.000, 5.000 y 8.000 puntos respectivamente. Cuando se transforme a su último aspecto aparecerá **Krilín** y **Freezer** no dudará en matarlo. **Goku** se transforma en **SuperSayan**. Este combate cuesta horrores incluso siguiendo la táctica anterior, así que un poco de paciencia y... MUCHA SUERTE.
Después de acabar con el pesado de **Freezer** asistiremos al final de la aventura.
© Manuel Almedina López. (Montillaman).

ESTE MES con PlayStation®2
Revista Oficial - España



La ÚNICA revista con DEMOS JUGABLES

INCLUYE 10 Demos Jugables

PlayStation®2 Revista Oficial - España

HARRY POTTER y la Cámara Secreta

THE GETAWAY

Sony C.E. y Team Soho te proponen un encuentro con la mafia londinense en el juego más realista jamás creado

VIRTUA TENNIS 2

Las raquetas más poderosas del circuito se dan cita en el mejor juego de tenis de todos los tiempos

KINGDOM HEARTS (2ª PARTE) + THE THING

PlayStation 2

DEMO JUGABLE Nº01 TEKKEN 4 Vuelve el rey de la lucha

DEMO JUGABLE Nº02 BURNOUT 2 El arcade de conducción más salvaje

DVD ROM

GRUPO ZETA

PlayStation 2 ¡MALDITA REVISTA!

supertrucos

GTA VICE CITY

Armas
Presiona R1, R2, L1, R2, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba durante la partida. Aparecerá un mensaje en pantalla que te informará que el truco ha funcionado.

Más armas
Presiona R1, R2, L1, R2, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Abajo, Izquierda durante la partida. Aparecerá un mensaje en pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

Aún más armas
Presionalos siguientes botones R1, R2, L1, R2, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Abajo, Abajo durante la partida. Aparecerá un mensaje en pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado correctamente.

Salud
Presiona R1, R2, L1, Círculo, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba durante la partida. Aparecerá un mensaje en pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

Armadura
Presiona R1, R2, L1, X, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba durante la partida. Aparecerá un mensaje en pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

Subir búsqueda
Presiona R1, R1, Círculo, R2, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha durante la partida. Aparecerá un mensaje en pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

Bajar búsqueda
Presiona R1, R1, Círculo, R2, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo durante la partida. Aparecerá un mensaje en pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

Caddy
Presiona los siguientes botones Círculo, L1, Arriba, R1, L2, X, R1, L1, Círculo, X durante la partida. Aparecera un mensaje en la pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

Hotring Racer
Presiona R1, Círculo, R2, Derecha, L1, L2, X, X, Cuadrado, R1 durante la partida. Aparecerá un mensaje en pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

Limusina
Presiona R2, Arriba, L2, Izquierda, Izquierda, R1, L1, Círculo, Derecha durante la partida. Un mensaje aparecerá en pantalla confirmándote que el juego ha funcionado.

Tanque Rhino
Presiona Círculo, Círculo, L1, Círculo, Círculo, Círculo, L1, L2, R1, Triángulo, Círculo, Triángulo durante la partida. Aparecerá un mensaje en pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

Sabre Turbo
Presiona Derecha, L2, Abajo, L2, L2, X, R1, L1, Círculo, Izquierda durante la partida. Aparecerá un mensaje en pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado.

Trashmaster
Presiona Círculo, R1, Círculo, R1, Izquierda, Izquierda, R1, L1, Círculo, Derecha durante la partida. Aparecerá un mensaje en pantalla que te confirmará que el truco ha funcionado correctamente.

Tráfico Agresivo
Presiona R2, Círculo, R1, L2, Izquierda, R1, L1, R2, L2. Un mensaje te confirmará que el truco ha funcionado.









SUPERJUEGOS



CONÉCTATE A SUPER JUEGOS CON SLAZENGER

No dejes pasar esta extraordinaria oferta. Suscríbete a Super Juegos y recibirás esta fantástica bolsa de deportes SLAZENGER, con la que podrás llevarte casi todo contigo a todas partes.

Consigue 11 números y la bolsa de deportes SLAZENGER por sólo 26,40 €

SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE

Sí, deseo suscribirme a la revista Super Juegos

❑ Por un año (11 números) con el 20% de descuento al precio de 21,12 € (3.520 ptas.)

❑ Por un año (11 números) con la bolsa de deportes Slazenger de regalo al precio de 26,40 € (4.400 ptas.)

■ Precios extranjero por vía aérea: Europa: 48,08 € (8.000 ptas.). Resto Países: 55,05 € (9.160 ptas.).

APELLIDOS: .... NOMBRE: ....

DIRECCION: ....

POBLACION: .... C. P.: ....

PROVINCIA: .... TELEFONO: ....

Forma de Pago:

❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid

❑ Giro Postal nº (indicando en el apartado "Texto": suscripción REVISTA SUPERJUEGOS.)

❑ Domiciliación Bancaria: Banco ..../..../..../..../ Sucursal ..../..../..../..../ DC ..../..../ Cuenta ..../..../..../..../..../..../..../..../..../..../

❑ Tarjeta de Crédito nº ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ Títular:

Fecha caducidad ..../..../ ..../..../ Firma titular (imprescindible):

ENVIAR ESTE CUPON A EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPERJUEGOS DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES, C/O'DONNELL, 12. 28009 MADRID.

Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es

TOP SUPERJUEGOS

PS2 — PLAYSTATION 2

01> Final Fantasy X
RPG ■ Squaresoft

02> GTA Vice City
Aventura ■ Rockstar

03> The Getaway
Aventura ■ Sony C.E.

04> Pro Evolution Soccer
Deportivo ■ Konami

05> FIFA 2003
Deportivo ■ EA Sports

06> Tekken 4
Beat'em-up ■ Namco

07> Virtua Tennis 2
Deportivo ■ Sega

08> Ratchet & Clank
Plataformas ■ Sony C.E.

09> Haven
Plataformas ■ Midway

10> Time Splitters 2
Shoot'em-up ■ Eidos

XBOX

01> Halo
Shoot'em-up ■ Microsoft

02> Hitman 2
Shoot'em-up ■ Eidos

03> Colin McRae 3
Conducción ■ Codemasters

04> Commandos 2
Estrategia ■ Pyro Studios

05> Blinx
Plataformas ■ Microsoft

06>Turok Evolution
Shooter ■ Acclaim

07> FIFA 2003
Deportivo ■ E. Arts

08> Buffy: TVS
Aventura ■ Universal Int.

09> Sega GT 2002
Conducción ■ Sega

10> Need For Speed: H.P. 2
Conducción ■ E. Arts

NINTENDO GAMECUBE — GAMECUBE

01> Super Mario Sunshine
Plataformas ■ Nintendo

02> Resident Evil
Survival Horror ■ Capcom

03>Starfox Adventures
Aventura ■ Nintendo

04> Eternal Darkness
Aventura ■ Nintendo

05> Rogue Leader
Shoot'em-up ■ LucasArts

06> Mario Party 4
Tablero ■ Nintendo

07> FIFA 2003
Deportivo ■ E. Arts

08> Need For Speed: H.P. 2
Conducción ■ E. Arts

09> Capcom Vs SNK 2 EO
Beat'em-up ■ Capcom

10> Mickey Magical Mirror
Aventura ■ Nintendo

PS one — PSONE

01> Final Fantasy Ant.
RPG ■ Squaresoft

02> Final Fantasy VI
RPG ■ Squaresoft

03> Final Fantasy IX
RPG ■ Squaresoft

04> Harry Potter y La Cámara Secreta
Aventura ■ EA Games

05> FIFA 2003
Deportivo ■ Electronic A.

JAPÓN

01> Final Fantasy I y II
RPG ■ Square-PSone

02>Biohazard 0
S. Horror ■ Capcom-GC

03> Breath Of Fire V: D.Q.
RPG ■ Capcom-PS2

04> Shin Contra
Shooter ■ Konami-PS2

05> Tales Of Destiny 2
RPG ■ Namco-PS2

GAME BOY ADVANCE

01> SMW: Super Mario Advance 2
Plataformas ■ Nintendo

02>Yoshi's Island: SMA 3
Plataformas ■ Nintendo

03> Metroid Prime
Accion ■ Nintendo

04> Castlevania Harmony Of D.
Aventura ■ Konami

05> Game & Watch Advance
Arcade ■ Nintendo

LOS MÁS ESPERADOS

01> Final Fantasy X-2
Squaresoft ■ PS2

02> Driver 3
Infogrames ■ PS2-Xbox

03> Network Biohazard
Capcom ■ PS2

04> Silent Hill 3
Konami ■ PS2

05> Shen Mue II
Sega ■ Xbox



CENTRO MAIL

¡¡LOS MEJORES PACKS DE ESTA NAVIDAD!!





CONSOLA GAME CUBE + SUPERMARIO SUNSHINE + MEMORY CARD 59 — 259,95

EXCLUSIVA Centro MAIL

CONSOLA GAME CUBE + ETERNAL DARKNESS + MEMORY CARD 59 — 259,95

EXCLUSIVA Centro MAIL

CONSOLA GAME CUBE + STARFOX ADVENTURES + MEMORY CARD 59 — 259,95

CONSOLA GAME CUBE MORADA O NEGRA — 199



¡Y LLÉVATE CON CUALQUIERA DE NUESTROS PACKS ESTA FANTÁSTICA MOCHILA DE REGALO!

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA 3.200 MOCHILAS

superventas

ETERNAL DARKNESS: S. REQUIEM	54,95
RESIDENT EVIL	64,95
SUPER MARIO SUNSHINE	54,95
TIME SPLITTERS 2	59,95
TUROK EVOLUTION	64,95
CONTROLLER NINT. (3 COLORES)	32,95
MEMORY CARD NINTENDO 59	19,95

Novedades del mes






- 007: NIGHTFIRE — 64,95
- DIE HARD VENDETTA — 59,95
- FIFA 2003 — 64,95
- HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA — 64,95
- MARIO PARTY 4 — 54,95
- MEDAL OF HONOR: FRONTLINE — 64,95
- NBA LIVE 2003 — 64,95
- STAR WARS: GUERRRAS CLON — 64,95
- STAR WARS: J. KNIGHT II: J. OUTCAST — 69,95
- STAR FOX ADVENTURES — 54,95









¡resérvalos ya!

EL IMPERIO DEL FUEGO	diciembre
SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY	dic.
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	diciembre
MINORITY REPORT	diciembre
TY EL TIGRE DE TASMANIA	diciembre



Novedades del mes

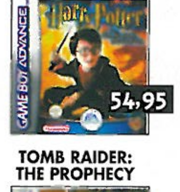
GAME BOY ADVANCE — 99,95

- DAVE MIRRA FREESTYLE 2 BMX — SUPER OFERTA 14,95
- NBA JAM 2002 — SUPER OFERTA 14,95



GAME BOY ADVANCE NEGRA + POKÉMON ORO O PLATA — 119,95



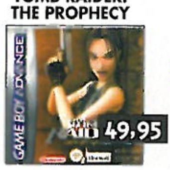


- EL S. DE LOS ANILLOS: LAS COM. DEL ANILLO — 52,95
- EL S. DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES — 54,95
- FIFA 2003 — 54,95
- HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA — 54,95



GAME BOY ADVANCE AZUL TRANS. + SUPER MARIO ADVANCE 2 — 129,95

- METROID FUSION — 44,95
- STREET FIGHTER ALPHA 3 — 49,95
- TARZÁN RETURN TO THE JUNGLE — 49,95
- TOMB RAIDER: THE PROPHECY — 49,95





GAME BOY ADV. NEGRA + FINAL FIGHT + S. FIGHTER II — 139,95

Pokémon

Compra cualquiera de estos Pokémon y llévate una Funda y un Cable Link de Regalo



- POKÉMON AMARILLO — 19,95
- POKÉMON AZUL — 19,95
- POKÉMON ROJO — 19,95



- POKÉMON PLATA — 29,95
- POKÉMON ORO — 29,95
- POKÉMON PINBALL — 29,95



pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de diciembre.



Expertos en videojuegos



007 NIGHTFIRE

64,95

BMX XXX

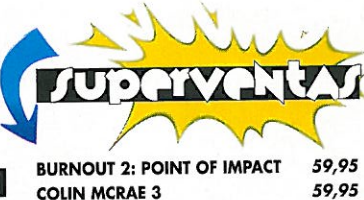
59,95

EL S. DE LOS ANILLOS: LA COM. DEL ANILLO

59,95

EL S. DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES

64,95



SOFTWARE

BURNOUT 2: POINT OF IMPACT	59,95
COLIN MCRAE 3	59,95
ONIMUSHA 2	64,95
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2	64,95
PRO EVOLUTION SOCCER 2	59,95
HITMAN 2	59,95
TEKKEN 4	69,95
TIME SPLITTERS 2	59,95

ACCESORIOS

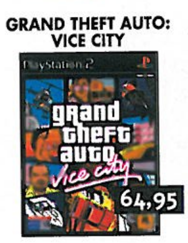
MEMORY CARD SONY 8 Mb.	39,95
CONTROLLER D. SHOCK 2 SONY	29,95
DVD REMOTE CONTROL SONY	27,95
VOLANTE FERRARI 360 RED ED.	57,95

FIFA 2003

64,95

GHOST RECON

59,95

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

64,95

HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA

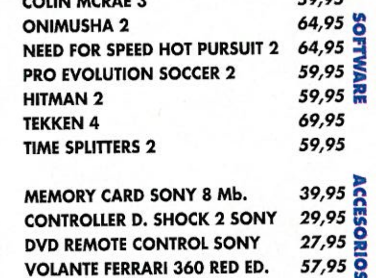
64,95

HAVEN: CALL OF THE KING

59,95

MANAGER DE LIGA 2003

64,95



RACING AUTOMODELLISTA

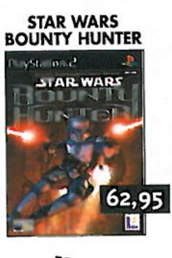
64,95

RATCHET & CLANK

59,95

RED FACTION II

64,95

STAR WARS BOUNTY HUNTER

62,95

THE GETAWAY

59,95

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

64,95

VIRTUA TENNIS 2
59,95

W. R. CHAMPIONSHIP II EXTREME

59,95



METAL GER SOLID 2

~~64,95~~ 54,95

F1 RACING CHAMPIONSHIP

~~19,95~~ 9,95

CRASH BANDICOOT: LA VENGANZA DE CORTEX

29,95

DEVIL MAY CRY

29,95



EL IMPERIO DEL FUEGO	diciembre
MARVEL vs CAPCOM 2	diciembre
MINORITY REPORT	diciembre
NBA LIVE 2003	diciembre
SPYRO: ENTER THE DRAGONF.	dic.
TREASURE PLANET	diciembre
TY EL TIGRE DE TAZMANIA	diciembre
X-MEN NEXT DIMENSION	diciembre
LOS SIMS	enero

EL REGRESO DE LA MOMIA

29,95

HALF-LIFE

29,95

MAX PAYNE

29,95

ONIMUSHA: WARLORDS

29,95

RESIDENT EVIL CODE VERONICA X

29,95

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

29,95

CONSOLA PS One 89,95





F1 RACING CHAMPIONSHIP

~~9,95~~ 7,95

TAR. DE MEMORIA Centro MAIL 4 MB.

~~19,95~~ 14,95

¡ELIGE TU PACK!


109,95
PS One + MONSTRUOS S.A: ISLA DE LOS SUSTOS




119,95
PS One + HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL

CT SPECIAL FORCES

19,95

DIGIMON WORLD 2003

29,95

DRAGON BALL Z: ULTIMATE BATTLE 22

29,95

EL PLANETA DEL TESORO

29,95

FIFA 2003

39,95

FINAL FANTASY ANTHOLOGY

29,95

HARRY POTTER LA CÁMARA SECRETA

39,95

MEDAL OF HONOR + MOH UNDERGROUND

24,95

NBA LIVE 2003

39,95

PINK PANTHER: PICADELLIC PURSUIT

19,95

PRO EVOLUTION SOCCER 2

29,95

SPEC. OPS AIRBORNE DIVISION

15,95

TOMB RAIDER 4 Y 5 DOUBLE PACK

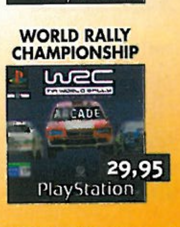
24,95

TOSHINDEN 4

14,95

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

39,95

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

29,95

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de diciembre

pedidos por internet www.centromail.es



¡¡ LOS MEJORES PACKS DE ESTA NAVIDAD !!



PS2 + CONTROLLER + THE GETAWAY — 289,95



PS2 + CONTROLLER + WORLD RALLY CHAMPIONSHIP II — 289,95



PS2 + CONTROLLER + ALTAVOCES SOUND STATION 2 — 299,95

promociones del mes



EXCLUSIVA Centro MAIL

59,95

Compra KINGDOM HEARTS y llévate una GUÍA del JUEGO de REGALO



PS2 + CONTROLER + DEMO RATCHET & CLANK — 249,95



PS2 + CONTROLLER + DVD SPIDER-MAN + KINGDOM HEARTS — 309,95



PS2 + CONTROLLER + DVD EL S. DE LOS ANILLOS + EL S. DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES — 309,95



PROMOCIÓN LIMITADA A 1.000 UNIDADES

59,95



Llévate una demo de RATCHET & CLANK (2 niveles jugables) con cualquiera de estos PACKS

Compra DRAGON BALL Z BUDOKAI y llévate una GORRA de REGALO

IMPUESTOS INCLUIDOS

dreamcast



CONSOLA + 2 CONTROLLER + PHANTASY STAR ONLINE + QUAKE III ARENA + METROPOLIS STREET RACER + SOUL CALIBUR + VIRTUA TENNIS 2 — 149,95



...Y Muchos juegos Más.
¡¡existencias Limitadas!!

Super Liquidación

KEYBOARD — 5,95

VOLANTE SEGA RACE CONTROLLER — 29,95



CRAZY TAXI — 11,95



DAYTONA USA 2001 — 9,95



FIGHTING VIPERS 2 — 5,95



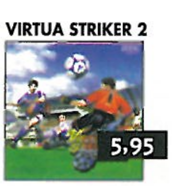
READY 2 RUMBLE ROUND 2 — 5,95



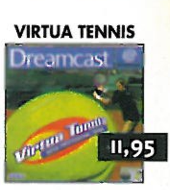
SHENMUE — 11,95



SONIC ADVENTURE — 11,95



VIRTUA STRIKER 2 — 5,95



VIRTUA TENNIS — 11,95

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones validas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de diciembre.

pedidos por internet www.centromail.es



Expertos en informática






007: NIGHTFIRE



BLINX



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COM. DEL ANILLO



FIFA 2003



GHOST RECON




HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA



MANAGER DE LIGA 2003

69,95

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

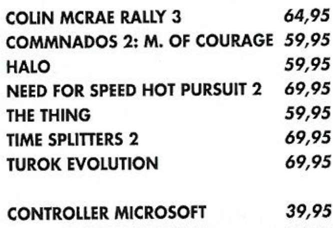
69,95

SPLINTER CELL



UNREAL CHAMPIONSHIP





COLIN MCRAE RALLY 3	64,95
COMMNADOS 2: M. OF COURAGE	59,95
HALO	59,95
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2	69,95
THE THING	59,95
TIME SPLITTERS 2	69,95
TUROK EVOLUTION	69,95
CONTROLLER MICROSOFT	39,95
DVD MOVIE PLAYBACK KIT	29,95
MEMORY UNIT MICROSOFT	39,95
VOLANTE THRUSTM. 360 MODENA	79,95



AZURIK: RISE OF PERATHIA



BLOOD WAKE



ODDWORLD MUNCH'S ODDYSEE



RALLISPORT CHALLENGE





CONSOLA XBOX
+ SPLINTER CELL
+ SEGA GT 2002
+ JET SET RADIO FUTURE



CONSOLA XBOX
+ JET SET RADIO FUTURE
+ SEGA GT 2002



NBA LIVE 2003	diciembre
DYNASTY WARRIORS 3	diciembre
BARBARIAN	diciembre
STAR WARS: JEDI KNIGHT II	diciembre
BMX XXX	diciembre
MARVEL vs CAPCOM	diciembre
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	diciembre
X-MEN NEXT DIMENSION	diciembre
MINORITY REPORT	diciembre
INDIANA J. TUMBA DEL EMPERADOR	dic.
TY EL TIGRE DE TASMANIA	diciembre

SPJ

CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

sistema	descripción	uds	precio	total

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular + 4 €, Baleares + 5 €

IMPORTE TOTAL

Nombre ______ Apellidos ______
Calle/Plaza ______ Nº ______ Piso ______ Letra ______
Ciudad ______ C.P. ______
Provincia ______ Tel. ______
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ______ E-mail ______

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 31-12-2002

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10 h. a 20 h.
Por Fax: 913 803 449
Por Correo electrónico: pedidos@centromail.es
Por Internet: www.centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?



Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 4 € Baleares + 5 €

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 75 € **EL PORTE ES GRATUITO**
(Sólo Península y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso**. No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID

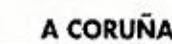
pedidos por teléfono **902 17 18 19**

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de diciembre.

pedidos por internet **www.centromail.es**



Informática y videojuegos



A CORUÑA – C/ DONANTES DE SANGRE, 1 – TEL: 981 143 111



A CORUÑA Santiago – C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13 – TEL: 981 599 288

ÁLAVA Vitoria-Gasteiz – C/ ADRIANO VI, 4 – TEL: 945 134 149

ALICANTE – C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12, AV. GRAN VÍA, s/n – TEL: 965 246 951

ALICANTE – C/ PADRE MARIANA, 24 – TEL: 965 143 998

ALICANTE – C.C. PUERTA DE ALICANTE LOCAL B. 48

ALICANTE Torrevieja – C/ FOTÓGRAFOS DARBLADE, 13

ALICANTE Benidorm – AV. DE LOS LIMONES, 2, ED. FUSTER JÚPITER – TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche – C/ CRISTÓBAL SANZ, 29 – TEL: 965 467 959

ALMERIA – AV. DE LA ESTACIÓN, 14 – TEL: 950 260 643



ASTURIAS Oviedo – C.C. LOS PRADOS, LOCAL 12, C/ FDEZ. LADREDA, s/n – TEL: 985 119 994

BALEARES Palma – C.C. PORTO PI CENTRO, AV. I. GABRIEL ROCA, 54 – TEL: 971 405 573

BALEARES Palma M. – C/ BOLSERIA, 10 – TEL: 971 727 663

BALEARES Ibiza – C/ VÍA PÚNICA, 5 – TEL: 971 399 101

BALEARES Inca – C/ PELAIRES, 10 – TEL: 971 883 140

BARCELONA – C.C. BARCELONA-GLORIES, AV. DIAGONAL, 280 – TEL: 934 860 064

BARCELONA – C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31, C/ CIUDAD ASUNCIÓN, s/n – TEL: 933 608 174

BARCELONA – C/ PAU CLARIS, 97 – TEL: 934 126 310







BARCELONA – C/ SANTS, 17 – TEL: 932 966 923

BARCELONA – C.C. DIAGONAL MAR, AV. DIAGONAL MAR, 3 – TEL: 933 560 880

BARCELONA Badalona – C/ SOLEDAT, 12 – TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona – C.C. MONTIGALÁ, C/ OLOF PALME, s/n – TEL: 934 656 876

BARCELONA Barberà V. – C.C. BARICENTRO, LOCAL 37, AUTOPISTA A-18, SALIDA 2 – TEL: 937 192 097

BARCELONA Manresa – C/ ALCALDE ARMENGOU, 18 – TEL: 938 730 838

BARCELONA Manresa – C.C. CARREFOUR, LOCAL 12, C/ Alvar Aalto, s/n – TEL: 938 730 838

BARCELONA Mataró – C/ SAN CRISTÓFOR, 13 – TEL: 937 960 716



BARCELONA Mataró – C.C. MATARÓ PARK, C/ ESTRASBURG, 5 – TEL: 937 586 781

BURGOS – C.C. LA PLATA, LOCAL 7, AV. CASTILLA Y LEÓN – TEL: 947 222 717

CÁCERES – AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18 – TEL: 927 626 365

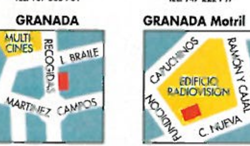
CÁDIZ Jerez – C/ MARIMANTA, 10 – TEL: 956 337 962

CASTELLÓN – AV. REY DON JAIME, 43 – TEL: 964 340 053

CÓRDOBA – C.C. ZOCO CORDOBA, L. 15-A, Av. J. M. Martorell, s/n – TEL: 957 468 076

GIRONA – C/ EMILI GRAHIT, 65 – TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres – C/ MORERIA, 10 – TEL: 972 675 256



GRANADA – C/ RECOGIDAS, 39 – TEL: 958 266 954

GRANADA Motril – C/ NUEVA, 44, EDIF. RADIOVISIÓN – TEL: 958 600 434

GUIPÚZCOA S. Sebastián – AV. ISABEL II, 23 – TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún – C/ LUIS MARIANO, 7 – TEL: 943 635 293

HUELVA – C/ TRES DE AGOSTO, 4 – TEL: 959 253 630

JAÉN – PASAJE MAZA, 7 – TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño – AV. DOCTOR MÚGICA, 6 – TEL: 941 207 833

LAS PALMAS – C.C. 7 PALMAS, Avda. FELO MONZÓN, s/n – TEL: 928 419 948





LAS PALMAS – C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2, CTRA. GENERAL NORTE, 12 – TEL: 928 418 218

LAS PALMAS – Pº DE CHIL, 309 – TEL: 928 265 040

LAS PALMAS Arrecife – C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3 – TEL: 928 817 701

LAS PALMAS Vecindario – C.C. ATLÁNTICO, LOCAL 29, AUTOVÍA GC-1, SALIDA 28

LEÓN – AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25 – TEL: 987 219 084

LEÓN Ponferrada – C/ DOCTOR FLEMMING, 13 – TEL: 987 429 430

MADRID – C/ PRECIADOS, 34 – TEL: 917 011 480

MADRID – Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1 – TEL: 915 278 225

MADRID – C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038, AV. MONFORTE DE LEMOS, s/n – TEL: 913 782 222

MADRID – C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13, AV. GUADALAJARA, s/n – TEL: 917 758 882

MADRID Alcalá de H. – C/ MAYOR, 58 – TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas – C/ RAMÓN FDEZ. GUISASOLA, 26 – TEL: 916 520 387

MADRID Getafe – C/ MADRID, 27 POSTERIOR – TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas – C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25, AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37 – TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles – AV. PORTUGAL, 8 – TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo – CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5 – TEL: 917 990 165





MADRID Torrejón – C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53, CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5 – TEL: 916 562 411

MADRID Villalba – C.C. PLANETOCIO, L. 58-59, Av. Juan Carlos I, 46 – TEL: 918 492 379

MÁLAGA – C/ ALMANSA, 14 – TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola – AV. JESÚS SANTOS REIN, 4, EDIF. OFISOL – TEL: 952 463 800

MURCIA – C/ PASOS DE SANTIAGO, s/n, EDIF. CONDESTABLE – TEL: 968 294 704

MURCIA Cartagena – C/ ALAMEDA DE SAN ANTÓN, 20 – TEL: 968 321 340

NAVARRA Pamplona – C/ PINTOR ASARTA, 7 – TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA – C.C. VIALIA, LOCAL 6, ESTACIÓN DE RENFE, 36002 PONTEVEDRA



PONTEVEDRA Vigo – C/ ELDUAYEN, 8 – TEL: 986 432 682

SALAMANCA – C/ TORO, 84 – TEL: 923 261 681

SEVILLA – C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4, AV. ANDALUCÍA, S/N – TEL: 954 675 223

SEVILLA – C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38, PZA. LEGIÓN, s/n – TEL: 954 915 604

STA. CRUZ TENERIFE – C/ RAMÓN Y CAJAL, 62 – TEL: 922 293 083

TARRAGONA – AV. CATALUNYA, 8 – TEL: 977 252 945

TOLEDO – C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20, C/ VIENA, 2 – TEL: 925 285 035

VALENCIA – C/ PINTOR BENEDITO, 5 – TEL: 963 804 237

VALENCIA – C.C. EL SALER, LOCAL 32 A, C/ EL SALER, 16 – TEL: 963 339 619

VALENCIA Torrent – C/ VICENTE BLASCO IBÁÑEZ, 4 – TEL./FAX: 961 566 665

VALLADOLID – C.C. AVENIDA, Pº ZORRILLA 54-56 – TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao – PZA. ARRIQUIBAR, 4 – TEL: 944 103 473

ZARAGOZA – C/ CÁDIZ, 14 – TEL: 976 218 271



















































Estas son nuestras nuevas tiendas







A CORUÑA Ferrol – C.C. A GÁNDARA, LOCAL 21, CTRA. N-VI, ENTRADA A NARÓN



A CORUÑA Santiago – C.C. ÁREA CENTRAL





ASTURIAS Gijón – C.C. LOS FRESNOS, LOCAL B-63, C/ RÍO DE ORO, 3





ÁVILA – C.C. EL BULEVAR LOCAL, AV. JUAN CARLOS I s/n





BARCELONA L'Hospitalet – C.C. GRAN VIA II, LOCAL 11, AV. DE LA GRAN VIA 75-97





CÁDIZ San Fernando – C.C. BAHÍA SUR, LOCAL 17/18, C/ CAÑO HERRERA s/n



CIUDAD REAL – C.C. EL PARQUE-EROSKI



CUENCA – C.C. EL MIRADOR, LOCAL 60, AV. DEL MEDITERRÁNEO s/n



VIZCAYA Kareaga – C.C. MAXCENTER, Bº KAREAGA S/N LOCAL A-21

VALENCIA Bonaire – C.C. BONAIRE LOCAL B-352, CTRA. N-III, KM. 345

PALENCIA – C.C. LAS HUERTAS, AV. DE MADRID, 37



MADRID Alcorcón – C.C. TRES AGUAS, LOCAL 158, AV. SAN MARTÍN DE VALDEIGLESIAS, 22



LINEA DIRECTA

por Doc

CARTA DEL MES

Adiós a Dreamcast.

Hace 3 meses me compre una Dreamcast de segunda mano y me quede anonadado. Tiene una gran jugabilidad, unos graficos que nada tienen que envidiar a PS2, y 4 puertos para mandos. Me di cuenta que Dreamcast nacio para ganar. *Soul Calibur*, *MSR*, *Shenmue*... Grandisimos juegos que pasaran inadvertidos por el fenomeno de Sony. Con Dreamcast, Sega pretendia recuperar el prestigio que murio con Megadrive y nunca volvio, pues los usuarios no perdonan facilmente. Se que he llegado un poco tarde a la "revolucion" Dreamcast, pero me produce una GRAN lastima la noticia de que Sega se convierta en *third party*. Desde aqui le deseo la mejor de las suertes, posiblemente DC este muerta, pero seguira viva dentro de todos esos usuarios que le dieron una segunda oportunidad a Sega.



Carlos Javier Serrano, via e-mail.

Panasonic Q

Justiniano González-Rosón, vía e-mail.

*Hola **Doc**, quisiera felicitaros por vuestra revista y de paso haceros unas preguntas:*

- *He visto en una revista inglesa una **GameCube** de **Panasonic**, la «Q». ¿Es verdad que existe?*
- *¿Qué extras tiene respecto a la de **Nintendo**?*

■ Matsushita (Panasonic en Japón) lanzó la consola en el país del Sol Naciente junto con la GameCube original de Nintendo. No parece muy probable que dicha consola llegue a Europa de forma oficial.

■ El color de la consola es plateado, posee un display con retroiluminación azul, carga de CD/DVD a través de bandeja con servomotores y, lo que es más importante, es capaz de reproducir tanto DVD-Vídeo como Audio CD.

GTA: VC Vs. Getaway

Guillermo, vía e-mail.

*Hola, me llamo **Guillermo** y quería que me solucionáseis unas dudillas entre GTA Vice City y The Getaway:*

- *¿Cuál tiene mejores gráficos?*
- *¿Cuál es más largo?*
- *¿En The Getaway tienes tantas armas como en GTA3?*
- *¿En The Getaway hay tanta libertad como en GTA?*
- *¿Cuál de los dos es, en general, mejor juego?*

■ Ambos poseen una calidad gráfica muy alta. El aspecto visual de The Getaway ha sido enfocado desde un punto de vista muy realista, mientras que los gráfios de GTA:VC son más coloristas, con escenarios más amplios y texturas muy vivas.

■ GTA es más largo que el título de Sony, no sólo por su mayor cantidad de misiones, sino porque en The Getaway no hay posibilidad de «saltarse el guión», hay que realizar todas las misiones seguidas.

■ El título de Rockstar le da varias vueltas al de Team Soho en este apartado. Mientras que en The Getaway sólo podremos utilizar pistola (una o dos), escopeta y rifle de asalto, en GTA:VC tendremos la oportunidad de usar decenas de armas, desde un lanzamisiles, un mini-gun y un M-60 hasta un martillo o una motosierra.

■ No, en The Getaway todas nuestras acciones están condicionadas por los objetivos de cada una de las misiones.

■ GTA: Vice City es algo más completo, aunque The Getaway ofrece una experiencia inigualable para todo aquel

Sonic Adventure 2 Battle



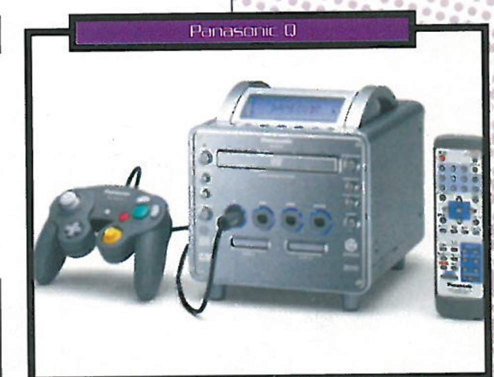
DarkStalkers 3



Marvel Vs. Capcom 2

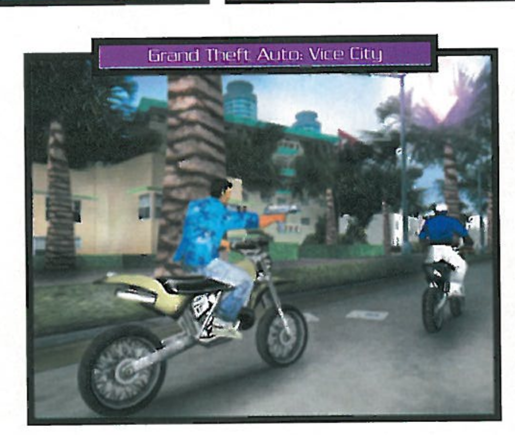


Panasonic Q

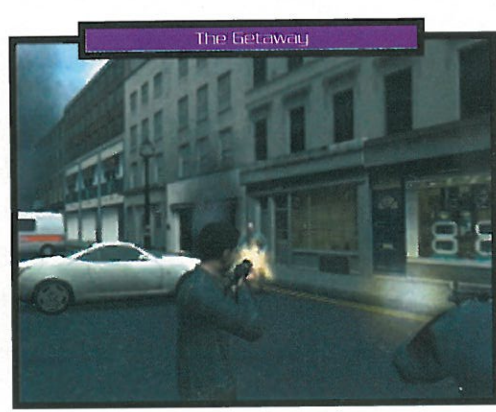


Arriba, la versión de **GameCube** creada por **Panasonic**. Entre sus peculiaridades destacan su aspecto plateado, su carga de CD/DVD por bandeja y, lo más importante, la reproducción de Audio CD y DVD Vídeo.

Grand Theft Auto: Vice City



The Getaway



Enviad las preguntas a doc.superjuegos@grupozeta.es o a Ediciones Reunidas S.A. O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Escribid en el sobre Linea Directa con Doc



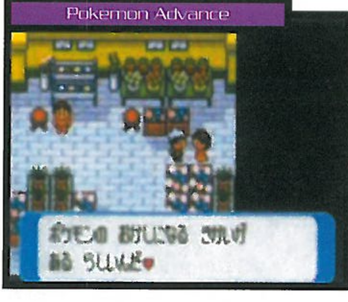
Los dos mejores beat'em-up del momento, CVS2 en el ámbito de las 2D y Tekken 4 en las 3D, están actualmente disponibles para **PlayStation 2**.

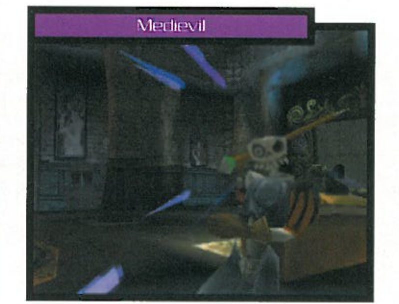
TERMÓMETRO

CALIENTE. Nos encontramos ante las navidades con los mejores lanzamientos de la historia.

TEMPLADO. La última entrega de Tomb Raider se ha retrasado hasta febrero de 2003.

FRÍO. El juego On-line para **PS2** parece que se retrasará hasta el tercer cuarto de 2003.







que haya visitado alguna vez Londres.

Marvel Vs Capcom 2

Aarón, vía e-mail.

*Hola, me gustaría que me aclararais algunas dudas sobre **PS2**:*
- *Tengo entendido que va a salir un Marvel Vs. Capcom 2. ¿Es cierto? Y si es así, ¿para cuándo?*
- *Tengo DarkStalkers 3 y me gustaría saber si va a salir alguna secuela.*
- *¿Saldrá algún Sonic Adventure para **PlayStation 2**?*

- ***El número que viene os ofreceremos la Review de este título de Capcom. Antes de la llegada del año nuevo estará en el mercado español.***
- ***El único título parecido (aunque mucho mejor) que encontrarás en el mercado actualmente es Capcom Vs. SNK 2.***
- ***Sega sólo ha creado versiones del último título protagonizado por el erizo azul para Dreamcast y para GameCube, esta última denominada Sonic Adventure 2 Battle.***

¿Pokémon en PS2?

Daniel Gonzalez Gallego. León.

*Hola, me llamo **Dani** y me gustaría mucho que publicaseis esta carta. Voy al grano, estas son mis preguntas:*
- *Después de Tekken 4, ¿habrá más entregas de la saga?*
- *¿Saldrá algún día un juego basado en Pokémon para **PS2**?*
- *¿Saldrán juegos de Digimon para **PS2** basados en las dos últimas series?*
- *¿Sabéis algo de un nuevo Medievil?*

- ***Es muy probable que, tras la conversión doméstica de Soul Calibur II, el equipo de desarrollo de Namco dedicado a los beat'em-up se vuelque en la creación de una nueva entrega de su más famosa saga.***
- ***Es imposible. No creemos que Nintendo fuera capaz de brindar la oportunidad a su más directa competencia de explotar su recurso de marketing más fructífero.***
- ***La saga Digimon tan sólo ha hecho aparición en PSone y WonderSwan. Bandai no ha anunciado ninguna secuela para PS2.***
- ***Los creadores de Medievil, Studio Cambridge, actualmente está ultimando los detalles de su impresionante Primal. Aún no se ha comentado nada sobre el desarrollo, siquiera conceptual, de un nuevo Medievil.***



INTERNECIO

GOLFOMENSAJES

Adolfo. Pues yo no te echo de menos, y te digo mas, ni siquiera te vi en la tele esas veces que dices que saliste. La verdad es que con haberte visto una de las trescientas mil ya vale. Total, siempre repites el mismo show. Eso si, yo te propondria para Operacion Triunfo, a ver si te escoñas de una vez. Y del Yeti no sé nada, creo que pasa totalmente de ti. Búscate a otro. Y si, has sido el primero en felicitarme la Navidad. Yo tambien te felicito tontorron.

Jonatan. Es cierto, los tiempos de **Mega Sega** todo era mucho mejor, más espontáneo, mas joven, mas ocurrente, mas espacio. Pero ya sabes, algún dia todo eso volvera... Transmito tus saludos a Paniagua y le pedire más páginas al **Elfo** y al cejudo del **Scopeto**. Y tu dibujo para el mes siguiente.

El gran marrano

Miguel Blanco, vía email

*Hola **SuperGolfo**, en el local que frecuento me llaman el Gran Marrano por mi capacidad de soltar «esgarros» verdes.*

■ ***Y por tu cara de cerdo, y por lamer sanitarios, y por tu olor a pis de gato, y por comerte las uñas de los pies ajenos...***

Estoy creando una religión llamada golfismo, yo soy el Dios y tú mi perro. La idea es acoger jóvenes desamparadas y hacerles más liviana su vida gracias a mis capacidades glandulares.

■ ***En lugar de eso yo me iba de copas con @ustin. Pagas pero no haces el ridículo. Y si la supervivencia de la raza depende de tus glándulas pitopáusicas, estamos en vías de extinción.***

Quién tiene más pelo, ¿el mostacho de tu madre o tus axilas?

■ **Seguramente mi madre, porque mis axilas me las depilas tú con tu padre a mordiscos, al igual que hacéis con el sobaco del panadero de tu barrio.**

*¿Siguen pululando por tu tugurio gentes infames e ilustres como **Moonlight**, **Princess Baby**, **Petrol** o el **Yeti Simpaticón**? Si es así recuerdos a todos.*

■ **Pues están más o menos desaparecidos. Ya sabes, se habrán echado novio/a y estarán explotando granos ajenos. Pero siempre acaban volviendo...**

Que os den a todos y perdona por la extensión de mi carta.

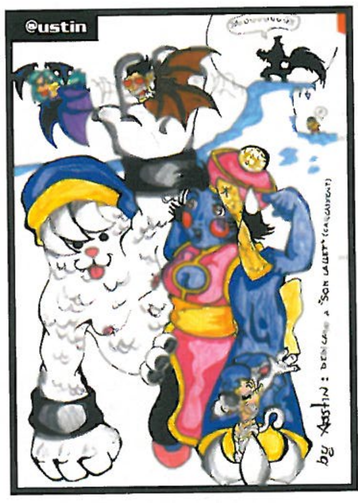


Abel Granados

Bénelo nos manda este dibujo, que tiene todo para convertirse en el póster central de cualquier bar de ambiente gay. Abel prefiere las cosas de talla grande...



Bénelo



@ustin

@ustin sale de su letargo en los bares latinos y vuelve a darle al rotulador...

TOP NECIO

Dani 3PO
De infeliz a macarra yonky

Jorge Skanista Martínez
De macarra yonky a infeliz

Jonatan Macrogolfo
La ensaimada costrosa

Adolfo (el de siempre)
De profesión, patético

Bruno Sol
La reina madre de la redacción



Eduardo Paniagua

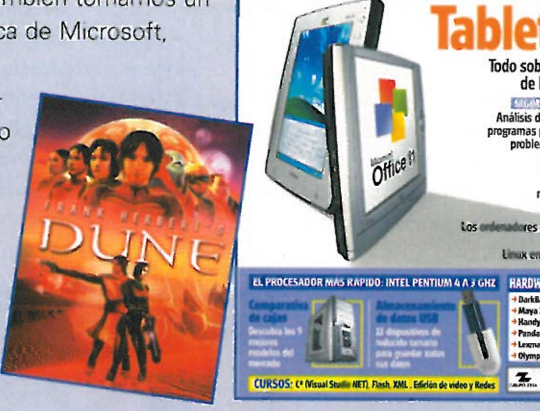
***Paniagua** nos da su particular visión de la última adquisición de **Microsoft**, la compañía Rare. Y el tío tiene hasta WEB, si queréis pasaros a verla... www.alfonsoizco.com/paniagua/index.htm.*

Proteja su PC al navegar por la Red

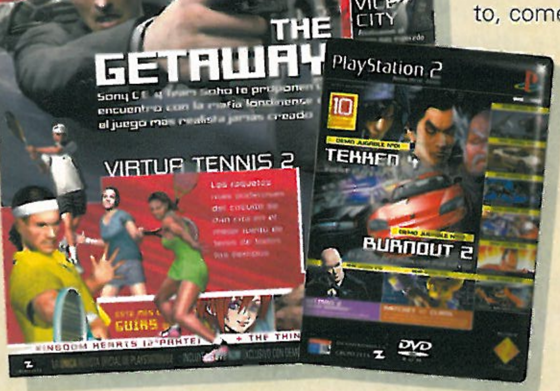
Este mes PC PLUS muestra los principales programas para evitar que terceras personas ataquen su PC mientras está navegando por Internet. Además, podrá conocer cuáles son las mejores carcasas de ordenador y las memorias de bolsillo más interesantes gracias a dos comparativas de este tipo de productos. También tomamos un primer contacto con lo que será la próxima versión de la suite ofimática de Microsoft, Office 11, y los sucesores de los actuales portátiles, los Tablet PC. Podrá leer los análisis realizados al software y al hardware más interesante del momento, como el Intel Pentium 4 a 3'06 GHz o la tarjeta gráfica más destacable del mercado, la Gigabyte Maya II Radeon 9700 PRO. Y como viene siendo habitual, PC PLUS llega cargado de regalos.







The Getaway: Londres en videojuego



Es la respuesta de Sony C.E. a Vice City. Un simulador de gángster que tiene como nota más destacada la representación más fidedigna hasta la fecha de una ciudad, en este caso Londres. Cualquiera que haya ido a la capital inglesa podrá reconocer cada esquina, cada tienda, cada banco... Una impresionante recreación que sirve para ambientar un juego intenso y con un argumento agresivo. Además, en este número de diciembre damos un buen repaso a los juegos más destacados del momento, comenzando con GTA Vice City, del que además os detallamos todas las canciones que se incluyen en los 7 discos de su banda sonora. Virtua Tennis 2, Primal, BMX XXX, Harry Potter y la Cámara Secreta, Haven, Sly Cooper, WRC II Extreme, Auto Modellista, NBA Live 2003, Tony Hawk's Pro Skater 4 y El Señor De Los Anillos: la Comunidad Del Anillo son las otras estrellas de este mes. Además de los mejores trucos del momento, también encontrarás la guía de The Thing y la segunda parte de la guía de Kingdom Hearts. Y como siempre, las secciones de DVD, Música, Tecnología, Motor y un DVD-ROM de regalo con ¡diez demos jugables!: Burnout 2, Tekken4, Ferrar F355 Challenge, Timan 2: Silent Assassin, Micromachines Odyssey, Ratchet & Clank, Red Faction 2, Summoner 2, Superman y Crash Bandicoot. Revista más DVD-ROM con demos jugables por sólo 6 Euros.

Súper Mini te regala...



Este mes Súper Mini te regala la estrella y la luna fotoluminiscentes que brillan en la oscuridad. Y para entrar en materia navideña, hemos preparado un un número muy especial en el que los regalos son los protagonistas. Vas a encontrar las últimas novedades en vídeos, juguetes, videojuegos, música, libros y complementos para ponerte muy guapa, que van desde perfumes a diademas para el pelo. Además, te ofrecemos un amplio reportaje sobre el estreno en Londres de la nueva película Harry Potter y La Cámara Secreta y te adelantamos algunos jugosos detalles sobre el filme y sus actores. También hablamos sobre El Planeta Del Tesoro, el último estreno cinematográfico de Disney para estas navidades. Como durante las fiestas cocinar se convierte en una actividad muy importante, hemos pensado unos aperitivos la mar de apetitosos para que puedas preparar tu misma y dejar sin habla a tu familia. Y para que todo quede más bonito, no te pierdas nuestra manualidad para aprender a confeccionar originales farolillos navideos. Súper Mini también ha viajado hasta las frías aguas noruegas para conocer a la orca Keiko, la ballena que un día protagonizó una película.

ULTIMA HORA

Clock Tower 3. El último *Survival Horror* de **Capcom** nos pone en la piel de **Alyssa**, una joven que comienza su aventura en el otoño de 2003 en **Londres**. A partir de ese momento viajará en el tiempo visitando diferentes épocas, como los años 40, 60 y 80 para enfrentarse con terroríficos asesinos en serie. El juego cuenta con una barra que mide el pánico de la chica. Su lanzamiento está previsto para finales de año en **Japón**.



Tenchu 3: Wrath Of Heaven. Este invierno los usuarios japoneses de **PS2** disfrutarán del último capítulo de la saga *Tenchu*. Continuando con las aventuras de **Rikimaru**, protagonista del primer *Tenchu*, la aventura cuenta con el mismo realismo que la primera entrega y toques de *RPG* junto a unos gráficos impresionantes.



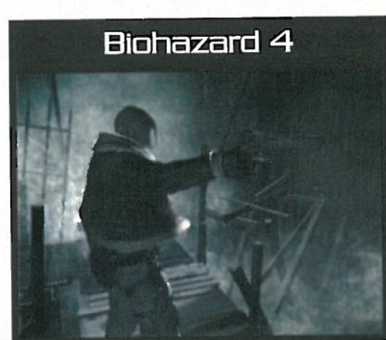
King Of Fighters 2001 para Dreamcast. La compañía **Playmore** está preparando el lanzamiento de esta edición de ***KOF 2001*** para **Dreamcast**. El título cuenta con tres novedades, un nuevo *Survival Mode*, un *Puzzle Mode* y escenarios del *KOF 94* al *2000* que aparecerán aleatoriamente. El juego se pondrá a la venta el día 26 de diciembre de este año en **Japón**.



CAPCOM

Novedades para GameCube

Capcom anuncia cinco nuevos títulos para **GameCube** que se pondrán a la venta el año que viene. Destaca la presencia de la cuarta entrega de la serie *Biohazard*, que estará protagonizada por **Leon S. Kennedy**, que ya apareció en *Resident Evil 2*. El resto de juegos lo componen *Dead Phoenix*, un *shooter* lleno de acción en un mundo de fantasía. *Viewtiful Joe*, un *beat'em-up* que apuesta por un estilo gráfico tipo cómic y con un estrambótico superhéroe como protagonista. *P.N.03*, la última creación de **Shinji Mikami**, el creador de la saga *Resident Evil*, donde jugaremos como una mercenaria llamada **Vanessa Z** dispuesta a destruir los robots enemigos, en una aventura de acción. Y por último, *Killer 7*, con un misterioso asesino que tiene hasta siete personalidades diferentes.





***Shinji Mikami** vuelve a sorprendernos con una nueva creación que promete acción a raudales para **GameCube**.*



ELECTRONIC ARTS

Los Sims para PS2

El juego que está batiendo todos los *records* en la simulación finalmente contará con su correspondiente versión para **PlayStation 2**. El motor gráfico totalmente adaptado al *hardware* de la consola nos hará vivir la experiencia de ***Los Sims*** desde una nueva perspectiva en un entorno tridimensional repleto de detalles. El juego también dispone de una modalidad para dos jugadores, en la que podremos compartir las vivencias y aventuras de los **Sims** que hayamos creado con otros amigos.



Crea un personaje, aprende a cocinar, a trabajar, a relacionarte con otros personajes, en definitiva, disfruta de su vida virtual guiándoles desde su nacimiento y conduciéndoles al éxito... o al fracaso.

Campeón del Mundo de Rallies 2002*

*Bajo reserva de la publicación oficial de resultados por la FIA.

evolution studios

Llévate ahora tu PlayStation 2 y World Rally Championship II Extreme con la serie especial PlayStation 2.

Infórmate en tu concesionario Peugeot.



Comida oficial del Campeonato del Mundo de Rallies.



Gran Bretaña *Chipre*



España

Tendrás que probarlo.

PlayStation 2

WRC II EXTREME



21 pilotos reales. Todos los equipos. Las 14 pruebas oficiales del Mundial de Rallies. Más de 800 km de carreteras. Gráficos creados a partir de fotos captadas por satélites. Carrocerías totalmente deformables. Prototipos de los coches de rally del futuro. Opción multijugador. World Rally Championship II Extreme. El único juego oficial del campeonato del Mundo de Rallies.



es.playstation.com

PlayStation 2

DETERMINACION TENSION AUTOCONTROL EL OTRO LADO


EA GAMES